

KIRBY STAR ALLIES

THE ORIGINAL ART BOOK

CONTENTS

CHAPTER.1 ARTWORKS

「星のカービィ スターアライズ」公式アート 004

CHAPTER.2 MAKING

カービィ／コピー能力

カービィ	010
フェスティバル	012
アーティスト	014
スパイダー	016
スティック	018
ヨーヨー	020
クリーン	021
コック	022

フレンズアクション

フレンズころがり	024
フレンズつりばし	026
フレンズれっしゃ	027
フレンズスター	028
ティンクルスターアライズ	032

ドリームフレンズ

バンダナワドルディ	036
デデデ大王	038
メタナイト	040
リック&カイン&クー	042
マルク	044
グーイ	046
アドレーヌ&リボン	048
ダークメタナイト	050
ドロッチェ	052

マホロア	054
タランザ	056
秘書スージー	058
三魔官シスターズ	060

世界観／キャラクター

ワールド1／へいわなくに プラブランド	062
グリーングリーティング／ドーナツドーム	064
クライマックス オブ キャッスルデデデ	065
／エクストラエクレア	
プラブランド ステージコンセプトアート	066
ブルアンナ	070
ビビッティア	072
ドンパフル	074
メラーガガード	075
森の番人 ウィスピーウッズ	076
宿敵の暴君 デデデ大王	078
ワールド2／きせきの星 ポップスター	082
フレンズフィールド／リーフリゾート	084
エコーズエッジ／ネイキッドナチュレ	085
セイントスクエアーズ	086
ポップスター ステージオブジェ	087
ポップスター ステージコンセプトアート	088
コモ	090
コンセ	091
アンガーマスカー	092
孤高の騎士 メタナイト	094
ワールド3／暗黒ようさいジャマハルダ！	098
えい門への道／ぎょうしの回ろう	100
東のまくへき／西の外へき	101
中おう深部／天けいの間	102
ジャマハルダ ステージオブジェ	103
ジャマハルダ ステージコンセプトアート	104
ジャハルビート	106
トゥーフフェイス	107

フローティ ザ セルコア	108
阿吽の腰獣 ボン&コン	110
三魔官シスターズ	112
氷華の三魔官 フラン・キッス	116
業火の三魔官 フラン・ルージュ	118
雷牙の三魔官 ザン・バルルティザーヌ	120
ワールド4／遥か、きらめきの勇者たち	122
惑星フォルアース／小惑星フォルナ	124
惑星ミスティーン／小惑星マリーン	125
惑星ボッカラ／小惑星クード	126
惑星ヒヤッコル／小惑星フュー	127
惑星ビサーシャ／小惑星ガベル	128
新星ドルムアーツ／小惑星メラーガ	129
大魔星マジュハルガロア／神降衛星エンデ	130
遥か、きらめきの勇者たち ステージオブジェ	131
残桜の古樹 ユグドラルウッズ	132
／金閣銀閣 ゴールドン&シルバックス	
頑強なる大母 アンセスビッグママ	133
／乱舞する双雲 ツインクラッコ	
魔神官 ハイネス	134
破神 エンデ・ニル	138

CHAPTER.3 EXTRA

開発初期イメージ	148
オープニングムービー	154
アイテム/UIデザイン	156
星の〇〇〇〇 スターフレンズでGO！	166
The アルティメットチョイス	170
アナザーディメンションヒーローズ	172
メモリアルイラスト	176
サウンドトラックアートワーク集	186
プログラマーインタビュー	188
ディレクターインタビュー	194

CHAPTER.1 ARTWORKS





DESIGNER'S NOTE

今作のメインビジュアルは、「新しい王道感」をテーマにしています。カービィを目立たせつつあえて見切れるくらい大胆に配置することで、安心だけインパクトもある、これまでにない試みを行いました。制作中は大胆すぎるかも、と心配もありましたが、ゲーム売り場や「ニンテンドーeショップ」を見ると、数あるゲームソフトの中でも存在感を放ち、ひと目で「Nintendo Switchにカービィ

がやってきた！」ことがわかるビジュアルになったかと思います。

新要素であるフレンズヘルパーは、カービィの後ろに続くように並べ、炎をまとった刀でフレンズアクションを象徴したパイオスパークや、おなじみのパラソルワドルディ、新しいコピー能力を持つビビッティアなど、バランスや役割を考慮してチョイスしています。

CHAPTER 1 ARTWORKS

CHAPTER 2 MAKING

CHAPTER 3 EXTRA

DESIGNER'S NOTE

おなじみの顔ぶれも含め、多種多様なフレンズたちが「最大4人で能力を分け与えて冒険できる」のが今作の魅力。だからこそ、キャラクターの選定には悩みました。無機質でクールなブレイドナイト、大きく力強いボンカース、かわいらしいボビーブラザーズJr.。そして、ポーズと表情もこだわりが。カービィは、メインビジュアルではかわいらしい表情だったので、この集合絵では別の表情が楽しめるよう、わんばくな姿にしました。また、ボンカースの表情はゲーム中にはないものですが、冒険に挑む勇ましい姿の中に仲間と冒険する喜びが現れるよう、少し笑った表情にしています。



★カービィ(メラガヨーヨー)/ブレイドナイト(プリサソード)/ボンカース(バリッカンハンマー)/ボビーブラザーズJr.(ウイングボム)



DESIGNER'S NOTE

ゲーム購入者限定の壁紙用に制作されたイラストです。壁紙らしさやかわいらしさなどの方向性も検討しましたが、以前に『ロボボプラネット』のストーリーモードの最終決戦をイメージして描いたオリジナルイラストの反響もあり、臨場感や緊迫感があふれるような三魔官シスターズとの戦闘シーンを選びました。

下のドリームフレンズ版のものは、Nintendo Switch から配信されたゲームニュース用のイラストとして、一部新しく描き起こしています。無料アップデート第3弾で配信されたキャラクターの追加や、アクセントとしてカービィに傷を加えることで激しい戦いを表現してみました。



DESIGNER'S NOTE

「無料アップデート第3弾の新モードを伝えるための一枚絵」として制作したイラストです。ゼネラルディレクターとコンセプトを相談し、ドリームフレンズたちを大きく取り入れるイラストとしました。実際に三魔官シスターズと戦うステージは青系の色ですが、

激しい戦いであることを優先して伝えるために赤系の色をメインに使っています。無料アップデート第3弾で配信されたキャラクターたちがカービィを守っていますが、ゲームでは見られないキャラクターの一面を表現することで、イラストの特別感を演出しています。



★アナザーディメンションヒーローズ コンセプトアート／フレンズハートを持ったカービィ／カービィとガビィブラザーズJr.



CHAPTER.2 MAKING



カービィ／コピー能力

敵をすいこんでのみこむと、さまざまな能力が使えるようになる「コピー能力」。本作で初登場したコピー能力と久しぶりに復活を果たしたコピー能力を中心に、デザイン案などを掲載していく。

カービィ

はるかぜとともにププランドへやってきた旅の若者。得意技はすいこみ＆コピー能力。本作ではフレンズハートを投げることもでき、仲間にしたフレンズと一緒に冒険していく。



仕様検討イラスト



各機種のグラフィック（上から3DS・Wii・PS4）を比較し、その違いをキャラクターにオーバーレイして見比べます。
各機種のグラフィックは、その機種の特性に合わせて調整されています。



① とする

ゲーム中のボース画面では、ハーフトーンという効果がかかったカービィやフレンズのイラストが見られる。通常モデルの上に特殊な画像を重ねることで表現している

CHAPTER.1
ARTWORKS

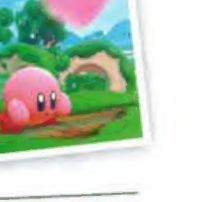
CHAPTER.2
MAKING

CHAPTER.3
EXTRA

三面モデル



アクション



懐かしの姿を現代のグラフィックで再現！

本作を遊びつくすと、「メモリアル★ププゴほうび！」として初代『星のカービィ』と同じ姿にすることができる。最近のカービィに比べると、目、ほっぺ、口、手の形などが異なっている。



ゲームボーイ版イラスト



三面モデル

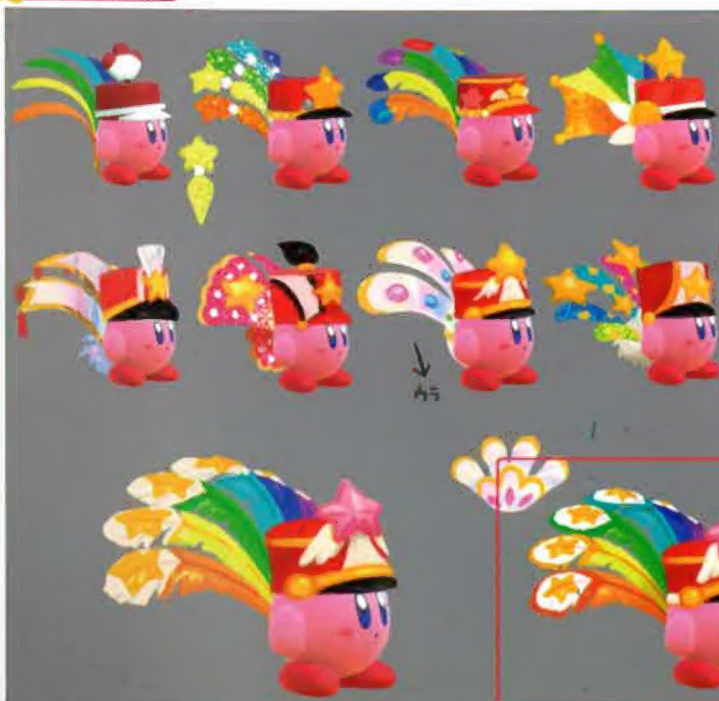


フェスティバル

7色の羽飾りがついた帽子をかぶり、ダンスフェスタで敵を攻撃する一発系のコピー能力。フレンズと一緒にいると、みんなで踊るフェスティバーンにパワーアップ!!



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

大振りなデザインでいこうと思い、サンバの羽根飾りを背負わせるというところまでは迷わず決められました。ですが、羽根飾りだけというわけにはいかないで、マーチングバンドの帽子をモチーフにメインのかぶり物を考えることにしました。この時点で派手さもボリュームも十分だったので、あとはいかにカービィらしくアレンジするかがポイントとなりました。星を入れるというのはカービィのデザインではよくやる手法なのですが、今回それが活きました。顔と羽根飾りの先端に星を入れたのですが安易な感じにはならず、上手く決まったと思います。

決定案



三面モデル



ワザ (実際の画面)

ダンスフェスタ



フェスティバーン



メモリアルイヤーのお祭り能力!

『スターアライズ』が発売されたのが「星のカービィ」シリーズ25周年期間中だったため、メモリアルイヤーをお祝いするコピー能力として登場。おなじみのカービィダンスを踊り、最後はド派手なマークが飛び出す。フレンズも一緒になら、演出がさらにパワーアップ!!

アーティスト

手に持ったカラフルな絵筆を使って攻撃したり、描いた絵が実体化するなど、アートを用いて戦うコピー能力。ベレー帽をかぶっていて、ほっぺには絵具が付いている。



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

シンプルなものからド派手なものまで、アーティストから連想するさまざまなものを組み合わせで検討しました。たくさんアイデアの中で、1つの画材を強調するとその画材の能力に見えてくる(絵具能力とか)し、だからといってさまざまな画材を盛ると、ディテールが細かくなりすぎるしアーティストに見えなくなる、という難しさがわかってきました。

検討の結果、序盤に描かれたシンプルな誰も知っているアーティストのビジョンに、カービィを象徴する黄色い星飾りと、絵具汚れをアクセントに加え、決定となりました。元気いっぱい腕を振った様子が想像できる、カービィらしい新能力に仕上がったと思っています。



CHAPTER 1 ARTWORKS

CHAPTER 2 MAKING

CHAPTER 3 EXTRA

三面モデル



デザイン案



この能力でアドレーヌ&リボンが実現!?

本作で新登場したコピー能力「アーティスト」は、無料アップデートで追加される「アドレーヌ&リボン」(P.48)の登場が、より高い確度で実現できるように考慮され、先行して作られた。製作工数への考慮はもちろん、夢の共演の実現のためにも作られた能力なのだ。

【モデリング時の注意】
・頬に絵の具
・帽子の裏に絵の具
・帽子の左側に絵の具

スパイダー

攻撃やフレンズのアシストなどに使えるクモの糸を放つコピー能力。糸は手から放ち、クモの巣状だけでなく、敵を瞬時に繭状にしたり、鋭くとがらせることもできる。



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

クモの特徴を不気味にならないように取り入れたいと思いました。6個の金の楕円はクモの目を表しているのですが、気味が悪く見えないように、装飾品とも取れるような感じを目指しました。側面のクモの足はぶくっとめいぐるみのような感じにして、これも露骨に虫の足に見えないようにしてあります。最初は白でクモの巣の柄を入れようと試みましたが、ちょっと印象が強すぎたので黒に変更しました。結果的に全体が引き締まって良くなったと思います。攻撃でクモの巣を出した時にぽよんと巣の中央がたわむ動きがとてよく出来ているので、帽子以外のところもゲームの中で見ていただきたいです。



クモのフレンズ化がキーに

歴代「カービィ」シリーズで、長年能力を持たないザコ敵として登場していたクモ(P.90)。本作ではフレンズの1体に抜擢されたことで、カービィも同時に新たなコピー能力を得ることに。クモの糸を使ったアクションはどれもユニークで、マルチプレイを盛り上げる技も多い。

三面モデル



ワザ(実際の画面)



スティック

伸びる棒を使って棒術で戦うコピー能力。遠距離からの攻撃が得意で、範囲も広く使い勝手が良い。また、棒に乗ってぴょんぴょん跳ねながら移動することも可能。上方向に限るが、棒を飛ばして飛び道具のように使うことも。

デザイン案



DESIGNER'S NOTE

棒術という格闘の能力なので、あまりゴテゴテと盛らずに動きの邪魔にならないようなシンプルな形状でいこうと思いました。棒が如意棒のように伸び縮みするのでソングクウの頭のリングの形状を取り入れ、アレンジしました。今作では同じ能力のフレンズも能力帽子をかぶるので、リングという形状はも

ともと大きな帽子をかぶっているジャハルビートの頭に付けるのにも好都合でした。あと、シンプルながらも今までになかったタイプの帽子にしたいくて、よくジャージなどにあるような2本ラインを入れてみました。スポーティなイメージで、この能力にピッタリのデザインになったと思います。

三面モデル



ワザ（実際の画面）



カービィが持つ武器の方向性

ソード、ハンマー、ウィップ、スピア、ベル、スナイパー……などなど、シリーズを重ねるたびにさまざまな武器を持つコピー能力が登場してきた。実在する物がモチーフの場合、現実性と非現実性の中間を取り、実際に真似ができそうでできないバランスで技を作っている。

ヨーヨー

DS『ウルトラスーパーデラックス』以来の再登場。デザインは過去作のものをベースに、現代風に帽子の質感が細かく表現され、右のほっぺ近くには絆創膏が追加された。



デザイン案



ワザ (実際の画面)



ハンマードロップ



ゲイザースパイラル



ヨーヨーなげ



ブレイクスピン



上なぎヨーヨー

三面モデル



DESIGNER'S NOTE

後ろ向きのキャップはそのままに、ストリート系スポーツのイメージで頬に絆創膏を追加しました。投げる武器が小さいので地味にならないように、エフェクトや動きで派手さを出しています。属性が付いた時の見た目はかなり派手で面白いと思います。

クリーン

SFC『星のカービィ3』以来の再登場。過去作では帽子をかぶっていないかったため、本作で初めてデザインされた。技も大幅に増え、『星のカービィ3』のなかまであるナゴ、チュチュ、ピッチの姿も！



デザイン案



三面モデル



ワザ (実際の画面)



はきそうじ



フレンズきゅういん



チュチュクリーン



ナゴクリーン



ピッチクリーン



フィニッシュくわーりーんぐ

DESIGNER'S NOTE

カービィの頭にそのまま三角巾を巻いただけだとべたんこになってしまうので、頭頂部に少しボリュームを持たせて縦長にしています。斜め前からのアングルでも結び目を大きく見せられるように、布の先端は下に垂らすのではなくV字にしました。

コック

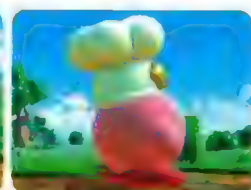
DS「ウルトラスーパーデラックス」以来の再登場。一発能力なのは変わらずで、敵もフレンズもまとめて料理！見た目はほぼ過去作と同じだが、コック帽や鍋のデザインに手が加えられている。



ワザ（実際の画面）



三面モデル



さいごのばんさん

DESIGNER'S NOTE

鍋からドロドロのマグマ？（料理？）が噴き出すとともに、吸い込まれたフレンズや敵も飛び出します。それぞれのキャラにもマグマが絡まっているので、とにかくエフェクトの数多くて……。処理負荷とにらめっこしながらイメージを損なわないよう、エフェクトの数を調整するのに苦労しました。

CHAPTER 2 MAKING

ハーフトーンで表現されたカービィ

コピー能力の解説やスペシャルページなどでは、ハーフトーンと呼ばれる表現手法で描かれたイラストを見ることができる。実はこれらのイラストは、専用のモデル等を作っているわけではなく、通常のレンダリングCGモデルの上に設定でON/OFFを切り替えることで表現しており、ボス戦のカットイン演出でも用いられている。



フレンズアクション

カービィとフレンズが4体揃った状態でフレンズフロアに乗ると、旗に描かれたフレンズアクションができるようになる。なお、フレンズフロアは宇宙に飛び散ったフレンズハートが落ちた場所に出来ている。



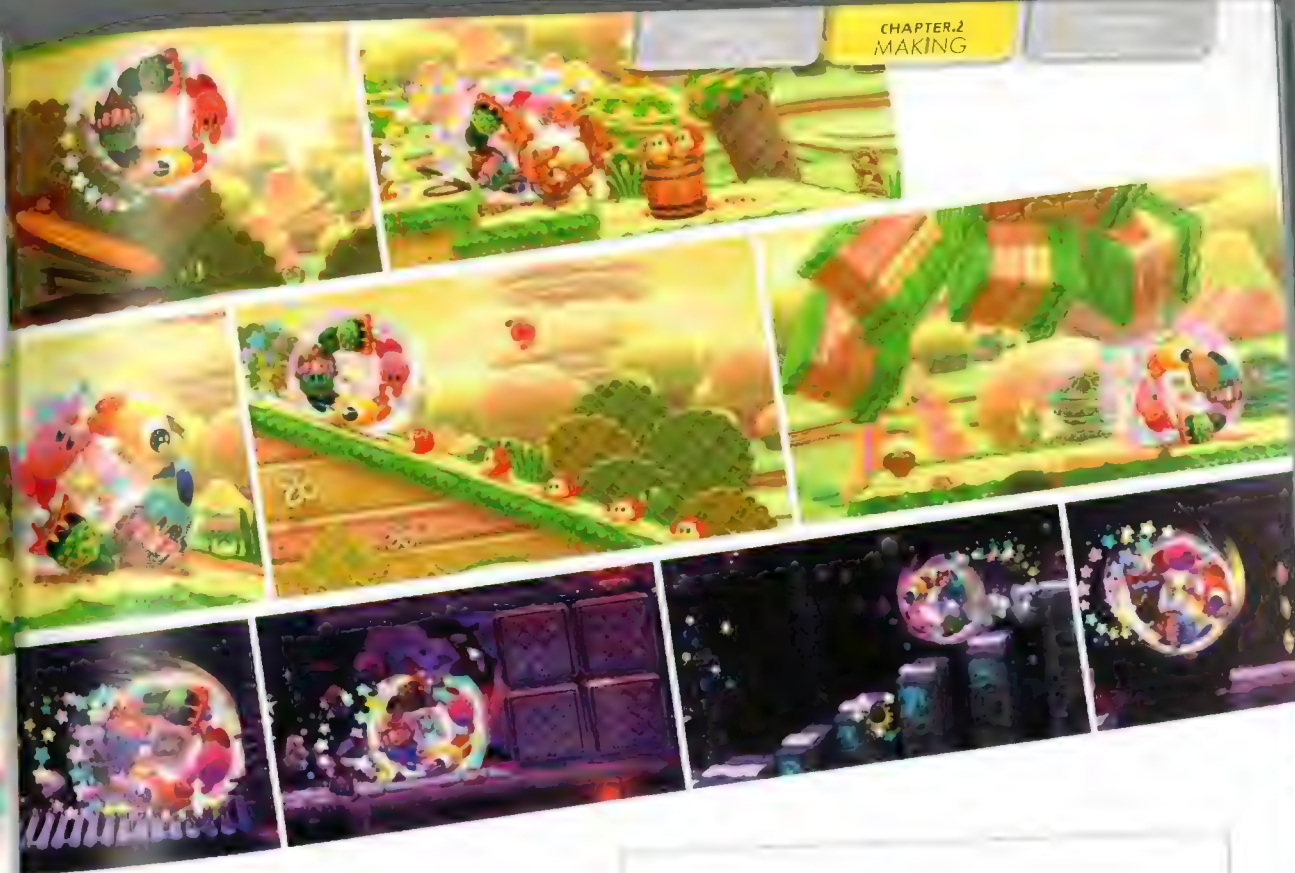
フレンズころがり

カービィとフレンズが4体で輪になって、前方に転がっていくフレンズアクション。転がっている間は無敵で、敵を倒したり、ヒビの入った壁なども壊すことができる。穴がある場所はジャンプで飛び越えて進んでいく。



DESIGNER'S NOTE

いろんな身長キャラクターたちが、4体つながって決まった形を作るわけですから無理が生じるのは当然で。それをどうまとめるか、デザインというよりも作り方の検討が必要でした。手足をしっかりとつなげることができるのなら、それが一番良かったのですが、コンセやロッキーのように手がないキャラもいるので、簡単なことではありませんでした。身長の高いキャラはめいっぱい手足を伸ばし、逆に大きなキャラは少し手足を曲げてなるべくキャラごとの身長差を少なくしました。それでも出てしまう隙間は、たくさんの小さな星でつなぐことにしました。こうして不思議な台座に乗ったら、不思議な力で4体が合体するという、楽しい見た目の遊びが完成しました。



仕様検討イラスト



フレンズつりばし

4体が一直線につながって、橋のようになるフレンズアクション。カギを持ったウオンキィを、カギシャッターのあるところへ導こう。



仕様検討イラスト

フレンズれっしゃ

電車ごっこのようなフレンズアクション。先頭のキャラクターは煙突のような帽子をかぶり、高速で前方へ進む。フレンズころがりとは異なり、壁や天井も走行可能。一部のキャラクターは、目をキラキラ輝かせながら走る。

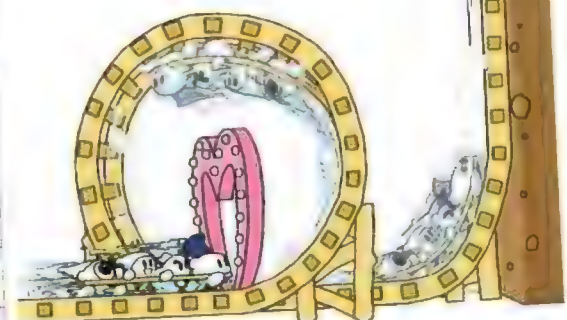


仕様検討イラスト



DESIGNER'S NOTE

電車ごっこはヒモでつながっている絵が容易に想像できるのですが、ほかのフレンズアクションに合わせて、キャラ4体をヒモでなく、たくさんの星でつなげるようにしました。先頭のキャラがかぶる帽子は、機関車の煙突と車掌が融合したような面白いデザインに決まったと思います。



フレンズスター

カービィとフレンズたちのパワーが集まって出来た翼の付いた星に乗って、空を飛ぶことができるフレンズアクション。先頭のキャラクターが持っている属性によって、スターショットの属性も変化する。

仕様検討イラスト



デザイン案



フレンズスター 決定稿



決定案

DIRECTOR'S NOTE

ふだんはそれぞれ個性的なアクションをする4体が1つに集結し、その属性を活かして戦う、ワープスターとも違う新しい2Dシューティング専用の星の乗り物です。

このスターを呼び出せる台座ですが、オープニングムービーにて、デデデ大王の元にはジャマハートが落ち、カービィの元には心のヤリから生まれたフレンズハートが落ちました。そして、フレンズハートが降り注いだ大地には、この台座が出現しました。先頭を入れ替えて操作でき、また仲間全員が属性の星を撃てるなど、3Dで戦う、最終決戦用のティンクルスターアライズのアイデアにもつながります。

実際の画面



ティンクルスターアライズ

5種類目のフレンズアクションは、心のヤリから誕生した秘宝「ティンクルスターアライズ」！「星のカービィ」シリーズ恒例、最終決戦のシューティングステージで3D空間を自由に飛び回り、最後の敵である破神エンデ・ニルに立ち向かっていく！

ラフスケッチ



ティンクルスターアライズ 決定稿



DIRECTOR'S NOTE

最終決戦に選ばれたのも、「星のカービィ」らしく「星」の姿でした。あの3Dバトルをカメラ1つで4人操作する場合、かなりカメラを引くか分割しなくてはならず、驚きはありつつも、急に3Dとなるため、驚きを感じさせつつも、操作性はできるだけ明快にする必要がありました。

そこで全員を1つの星に乗せ、せーので同時にボタンを押すことで星の技が生まれたり、操作に専念する先頭と砲手と役割が分かれるような、1つであり4人である、全員に操作性が存在する星の姿となりました。理にかなったものですが、デザインも「星のカービィ」らしいものとなり、古の4人の英雄の心が、今の4人の英雄の元に集まり誕生した伝説の秘宝らしさもあります。

次のページの見開きが、さまざまな歴史を作ってきた類まれなシリーズで、その作品の垣根を越え夢の共演を果たした、復活と成長と未来を感じる、きらめきのシーンの実現になります！





ドリームフレンズ

ドリームしんでんで特別なアイテム「ドリームロッド」を使うと、歴代「星のカービィ」シリーズに登場したキャラクターたちがフレンズヘルパーになる。懐かしのキャラから、かつての強敵まで……奇跡の共演！



バンダナワドルディ

ワドルディを代表しての参戦！過去作に登場したコピー能力「スピア」に近い、ヤリを使った技を得意とする。ヤリをプロペラのように回して、器用に空を飛ぶこともできる。



「ボクだって、カワイイだけじゃ ないんだよ！」
カービィシリーズ かいせんしょう。
ザコキャラの レジェンドが ヤリあるう！
星のバンダナは ゆうと せいせい の あかし。
のんきな バラッパととは… おがうのたっ！



CHAPTER 2 MAKING

三面モデル



カラーバリエーション



バンダナワドルディは1体だけ！

バンダナをかぶったワドルディは、歴代「星のカービィ」シリーズによく登場しているが、実はすべて同一人物。「星のカービィ Wii」や3DS「バトルデラックス！」など、カービィとよく一緒に冒険をしている。そんなバンダナワドルディ、ほかのワドルディに比べると……ちょっぴり勇敢で頼もしいかも！

ヤリつき



れんぞくワドスピアアロー



ワドリプルスロー



ワコプター

きゅうしよつき



天空つき



月おとし

デデデ大王

初代『星のカービィ』から、カービィの永遠のライバルとして登場しているデデデ大王がドリームフレンズに！愛用のハンマーを片手に、カービィと一緒にドリームな冒険に出る！



三面モデル



カラーバリエーション



ヘッドスライディング



おにごろしデデデハンマー



長年のライバルと共闘！

デデデ大王がカービィと一緒に冒険するのは、『星のカービィ64』『星のカービィ Wii』に続いて3回目。プププランドに危機が訪れた時、宿命のライバルであるカービィに力を貸すデデデ大王の勇姿は……必見！

スーパーデデデジャンプ



ぐりぐりハンマー



ハンマーたたき



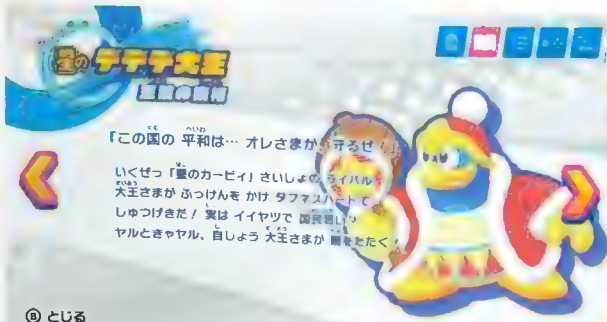
ごく・だいしゃりん



ジャイアントデデデスイング



ばくれつデデデハンマーなげ



メタナイト

FC『夢の泉の物語』で初登場した騎士。背中の翼で自由に空を飛ぶことができる。愛用の武器は、宝剣ギャラクシア。戦艦ハルパードの船長でもある。



「ムツ 凶悪、さればその翼、わが翼の如くに
あのナイトは「夢の泉の物語」から 貴さん！
大王の 美しいお姫様と 恋のから 夢を 夢を
同じには 夢を 夢を 夢を 夢を 夢を 夢を
そんな ナリ多きナイトは 夢を 夢を 夢を 夢を 夢を 夢を

© とじる



星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三面モデル



カラーバリエーション



仮面の質感がよりリアルに！

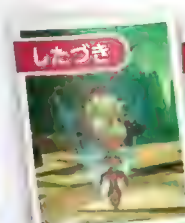
Nintendo Switchで「星のカービィ」シリーズもHDグラフィックでの表現に対応。メタナイトは仮面の質感が強化され、過去作以上に鋼鉄で出来た仮面だと感じられるよう、仮面のインパクトを重視してデザインされた。



ギャラクティックカウンター



ドリルスラッシュ



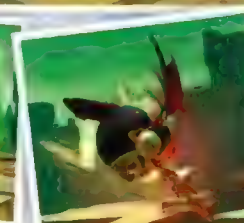
したづき



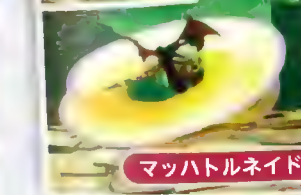
ナイトビーム



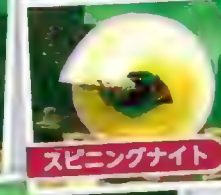
シャトルループ



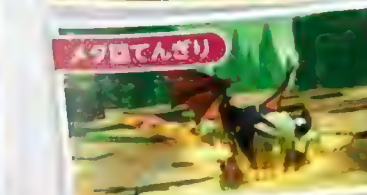
メタコンドルダイブ



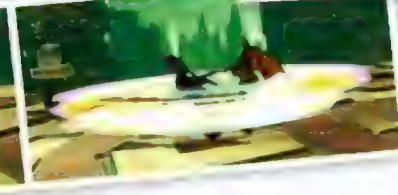
メタチョッピング



スピニングナイト



メタはでんざり



メタ3れんざり

リック&カイン&クー

GB『星のカービィ2』で初登場した、カービィの仲間たち。本作では三位一体で再現。地上をハムスターのリック、水中をマンボウのカイン、空中をフクロウのクー、切り替わりながら冒険！



「アニマルフレンズが 冒険空に きたよッ！」
こうトリオで『星のカービィ2』から「大冒険」を
冒険の カンが 冒えてくれた、かなたからの
トリプルでデラックスな パーティで 冒険
とことこ ひらひら パッパパッ、3人よれば、スズキ

© とじろ



星の○○○○タイトル画面 デザイン家



三面モデル

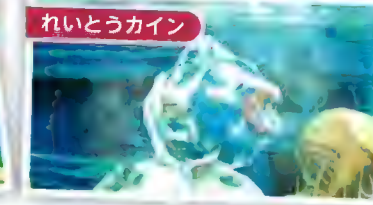
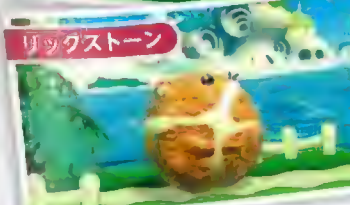
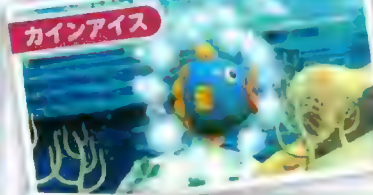


カラーバリエーション



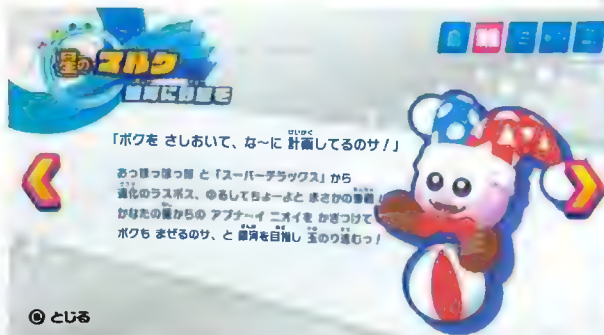
20年の時を経て初めての3D化

初登場はGB『星のカービィ2』で、最後にカービィと一緒に冒険したのは、1998年3月27日に発売されたSFC『星のカービィ3』。今回初めて3Dグラフィックになり、当時の合体コピー能力の一部を技として再現している。



マルク

SFC「スーパーデラックス」の「銀河にねがいを」に登場したピエロのようなキャラクター。物語冒頭で見た通常の姿をベースに、真の姿もあわせて再現している。



CHAPTER.2 MAKING

三面モデル



カラーバリエーション



強さはラスボス級を誇る!

原作では物語の黒幕としてカービィと戦ったマルク。ドリームフレンズになった本作でも、当時の技は完璧に再現。攻撃力など、ほかのドリームフレンズに比べて戦闘力が高く、とても頼もしいキャラクターに仕上がっている。

ピエロたまのり



きらめきのはね



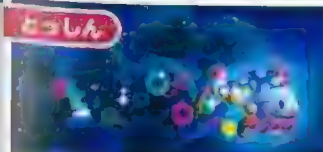
くちからピエロだま



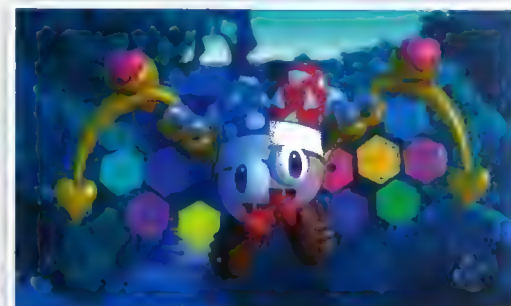
たまけりシュート



とっしん



シャドウアップー



ブラックホール



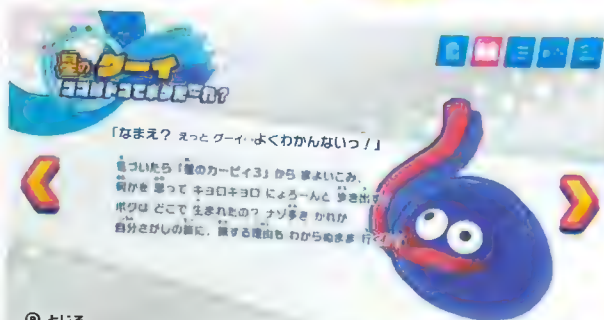
しかけピエロだま



まっさかざマルク

グーイ

SFC『星のカービィ3』で、カービィと一緒に冒険した、ダークマター族の友達。長いべろを使った攻撃が得意で、「星の〇〇〇〇」では自分探しの旅に出る。



© とじる

三面モデル



カラーバリエーション



べろーん



グーイパラソル



べろほしよく



べろべろーん



おまもりなくろ



グーイストーン



マターもどき



ダークレーザー



技でコピー能力を再現

原作ではカービィと同じように、コピー能力を使うことができたグーイ。本作では使えないが、当時使っていたいろいろなコピー能力を基本技として再現している。一部の技ではダークマター族ならではの姿を見せる。

かくさんダークレーザー



アドレーヌ&リボン

NINTENDO64『星のカービィ64』でカービィの冒険に同行した女の子たち。アドレーヌはキャンパスに描いた絵を実体化させる特技を持つ。リボンは空を飛ぶ際や空中攻撃などに登場し、冒険をサポートしてくれる。



CHAPTER.2 MAKING

三面モデル



カラーバリエーション



新たなアドレーヌらしさ

アドレーヌはカービィのアーティスト能力をベースに作られているドリームフレンズだが、異なる技も多数盛り込まれている。描いた絵に乗れる技「アドペインター」の実装や、原作でカービィが最終決戦で使っていたリボンクリスタルを空中攻撃で再現した。

キャンパスにかくれる



アドペインター



ペインター



フェアリーダンス



ピクニックペインター



リボンクリスタル

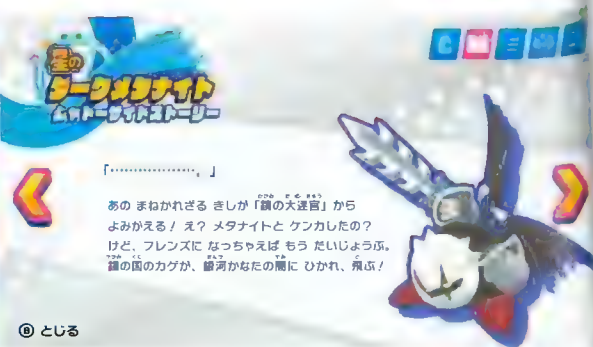


がむしゃら絵ふで



ダークメタナイト

GBA「鏡の大迷宮」に登場した、鏡の世界の騎士。基本的な剣術はメタナイトに似ているが、彼独自の技も多い。本作では無口であることが明らかに。



CHAPTER.2 MAKING

三面モデル



カラーバリエーション



ダークドリル



ダークスパイラル



エッジメテオ



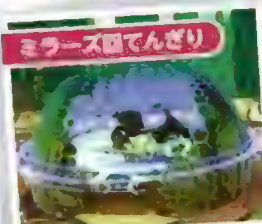
ダークぶんしん・円



エッジスマッシュ



ミラース国でんざり



リフミラー



3れんムーンショット



ダークビーム

ミラースウォール



ミラースエッジ



ミラー能力をミックス

ダークメタナイトは、メタナイトをベースに作られているドリームフレンズだが、技は大きく異なる。本作には未登場のコピー能力「ミラー」の要素を取り入れることで、鏡と剣を操って戦う、新たな魅力を持つキャラクターとなった。

ドロッチェ

DS『参上! ドロッチェ団』に登場した盗賊団のリーダー。原作でカービィとの戦いで見せた、さまざまな技がそのまま使用可能!



「その黒き ハートの宝石とやら… いただくぞ!」

あの とうそくが『参上! ドロッチェ団』から さうそう
予こくじよう! 盗賊に黒き ハートの宝石が あると盗賊
旗立つ… フッ、これは ぜひとも いただかぬは。
ヤバもうな ニオイの お宝を、またしても ぬらうッ!

◎ とじる

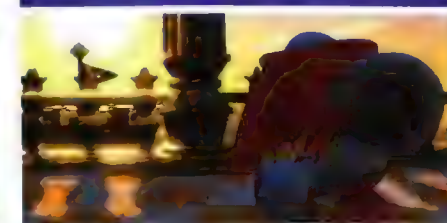
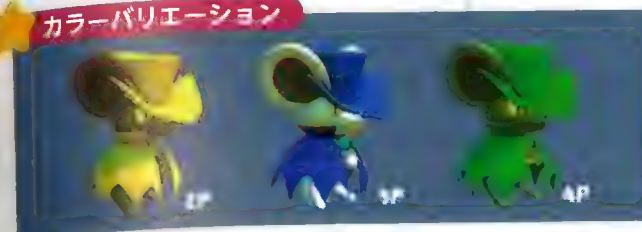


© もどる

三面モデル



カラーバリエーション



盗賊団のメンバーも参戦!

ドロッチェは技で盗賊団のメンバーを呼び出すことができる。一緒に冒険してくれるだけでなく、ストロンは杭を打ち、スピンはせまい場所でのサポート、ドクは武器に毒の属性を付けることもできる。おなじみの宝箱からは、あの強敵の姿も……!?

ハンタークロー



ストロンさんじよう



ドロッチェフレアボム



サブライズボックス



スピンスさんじよう



ドロッチェボム



トリプルスター



ジャンピングクロー



ドクさんじよう



アイスショット



ごく・アイスレーザー



マホロア

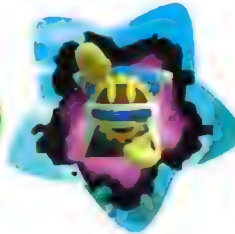
Wii「星のカービィ Wii」で初登場。ププブランドに不時着した宇宙船「天かける船ローア」の船長。ふわふわと空中を浮遊しながら、魔術を使った攻撃を駆使して戦う。



「ベストフレンズの力、見せつけて ヤルヨヨ！」

クワッククワ と「星のカービィ Wii」から来ては、きょくのまじいしつが、トモダチダマとアヤしく戦う！
星には星の、空を飛ぶ「カカあるのか？」で、星に星を、
ヤッがいだけートモダナだった、星のまじい？

◎ とじる



星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三番モデル



カラーバリエーション



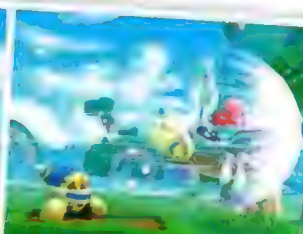
通常姿でもケタ違いの強さ

「星のカービィ Wii」では黒幕として別の姿でカービィの前に立ちはだかった。本作では通常の姿で参戦し、技はマスタークラウンの力で使っていたものを通常の姿でも使えるように、技の再現度と性能の高さ、バランスを取りながら開発された。

リフバリア



トベマホローア



マホロアストーム



ジェムリンゴボム〜きばく



レボリューションフレイム



クワッドキルニードル



ウルトラソード

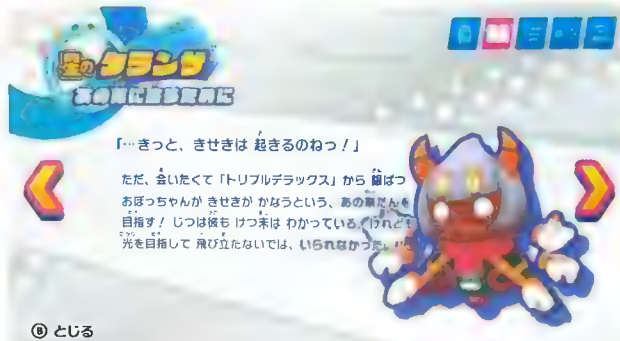


ブラックホール



タランザ

3DS『トリプルデラックス』に登場した、あやつりの魔術を巧みに操る銀髪の子。魔術や糸を使った攻撃を得意とするおぼっちゃん。



◎ とじる

056

★チームフ

星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



◎ もどる

三画モデル



カラーバリエーション



GAME OVER



登場回数を重ねて進化!

原作では戦う場面がなかったため、3DS『みんなで！カービィハンターズZ』でボスとして登場した技を踏襲。カービィのスパイター能力も下地にしつつ、本作に未登場の能力「リーフ」も組み合わせたとようなキャラクターに。

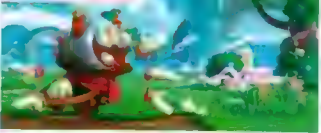
タランザウェブホールド



タランザボウル



まじゅつの糸



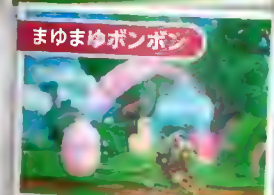
けりまゆ



ウェブひろげ



まゆまゆポンポン



スーパータランザバースト



いとじのワールドツリー

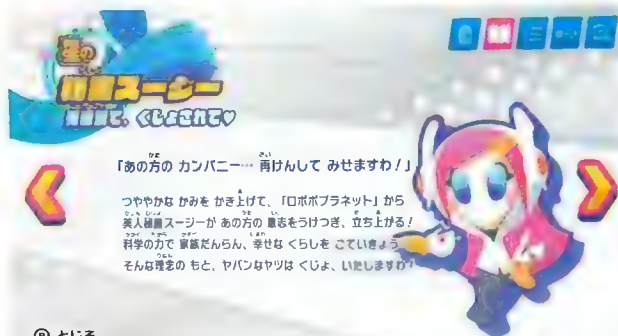


ウィンズファントム



秘書スージー

3DS「ロボブラネット」でポップスターを侵略してきた、ハルトマンワークスカンパニーの秘書。リレインバーに乗らずに戦う姿を見せるのは本作が初めて。



◎ とじる

三種モデル



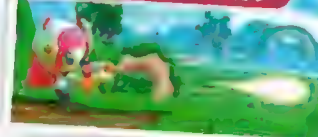
カラーバリエーション



スージーは基本技から制作

クールビューティな女スパイをイメージして作られ、本作未登場のコピー能力の「ジェット」をベースに基本技から開発。彼女らしいアレンジが施されている。原作で愛機として搭乗したリレインバーは技の一部として再現された。

H.W.C.せい レーザーガン



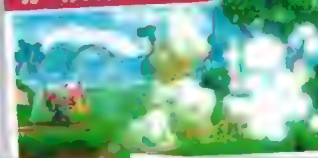
トランスポーター



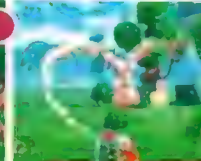
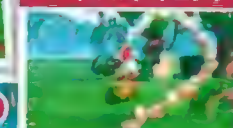
ロケットガール



ガールズクラッカー



ハートフルダイビング



リレインバーとうしゅう



ドライバーフォール



チャージストック



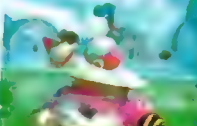
ドリーミサイル



ヘビーローテートダンス



ヘビーローテートダンス



ヘビーローテートダンス



ヘビーローテートダンス

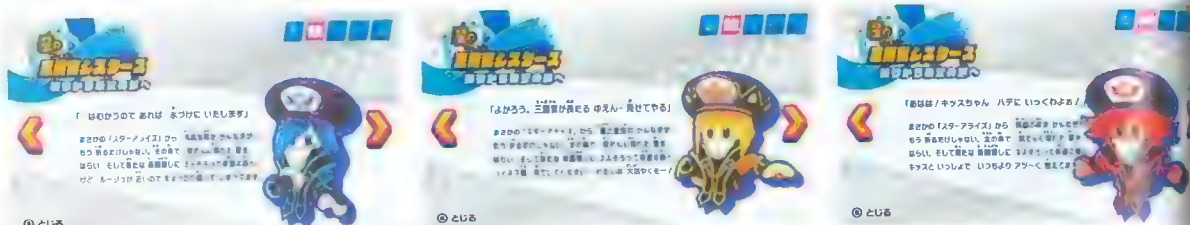


星の○○○○ タイトル画面 デザイン案



三魔官シスターズ

ドリームフレンズになった、フラン・キッス、フラン・ルージュ、ザン・パルルティザーヌ。シスターズタッチで交代しながら冒険していく……！



三魔モデル

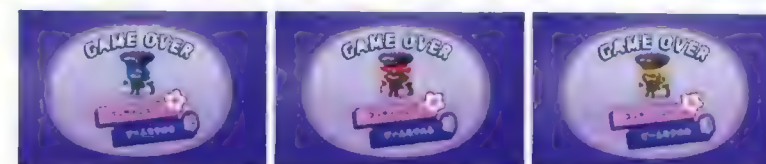


カラーバリエーション



実質3体分を1体として開発

最後に登場するドリームフレンズの三魔官シスターズ。当初は3体個別に作る案もあったが、担当プログラマーの「1キャラで3体操作できるようにしたい」という情熱と技量で、ボタンタッチをするようになった。



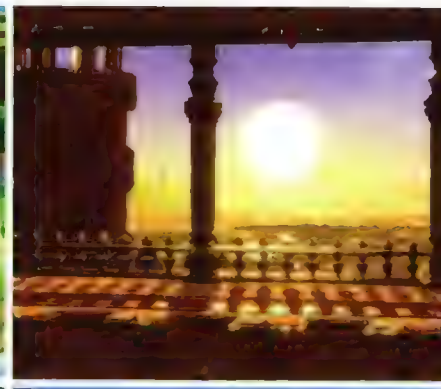
シスターズころがり



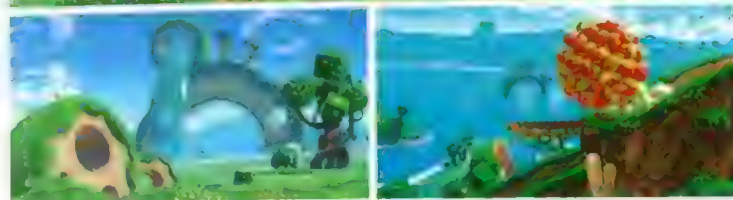
へいわなくに プププランド



カービィやデデデ大王などが暮らしている、あ
きれかえるほど平和な国。緑の広がる草原の先には
ウィスピーウッズのいる森があり、奥に進むと
デデデ大王が住むお城がある。



グリーングリーティングなど（草原ステージ）



DESIGNER'S NOTE

草原のモチーフが登場する最初のシーンは、今作の世界観を方向付ける役割を担う大切な場面です。心地よさやワクワク感を感じられるような演出が組める背景を意識し、時間をじゅうぶんにかけて検討しました。

見渡すと、周囲には木々やドーナツ状の丘、遠くの湖に浮かぶ島が。よく見ると、どれもちょっと不思議なカタチをしている造形です。たとえば、木の造形にも、この世界では「もしも、こうして存在していたなら楽しいな」というアイデアを、デザインの過程で取り入れています。四角や球の草の塊が、木から地面に落ち、また根付き、時間をかけて再び一本の木へと成長していくようなイメージをしています。

そうした年月が積み重なり、この緑の風景が存在している……。そんな「星のカービィ」の世界観ならではの、ちょっと変わった景色が随所に散りばめられています。

ドーナツドームなど（洞窟ステージ）

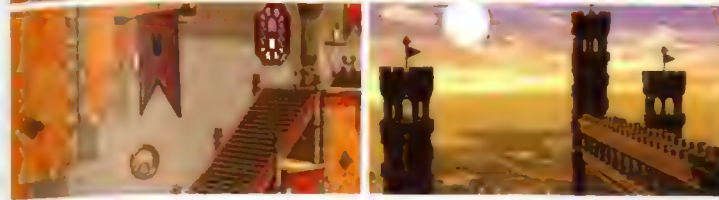


DESIGNER'S NOTE

モチーフとしては「ほっとするような安心感」がない地地下の洞窟なので、あまり怖くなりすぎないように、空間が奥に広い洞窟をデザインしました。「暗いけど怖くない」をコンセプトに、鍾乳石のような突起物や流動的なデザインの壁、積み上げられた大きな岩など、あらゆるデザインに曲線を使い、滑らかだけど……でも硬そうにしました。なるべく人工物がないように、自然に作り上げられた感じを模様や形で神秘的に表現することを心掛けました。ところどころにある光る配置物によって、暗い場所との比較でプレイヤーが少しほっとする明るい場所を演出しています。

空間のデザインに関しても、奥がすごく広い場所や、プレイヤーのすぐ後ろに壁が続く狭い場所も作り、洞窟の中といってもいろんな場所があって、冒険感を出すようにしています。

クライマックス オブ キャッスルデデ

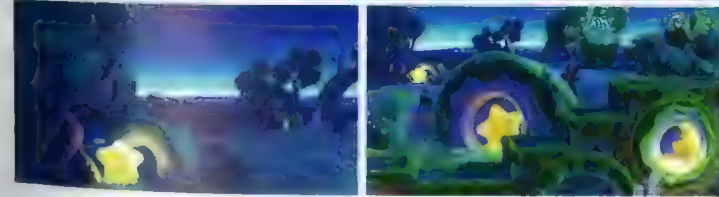


DESIGNER'S NOTE

デデデ城はほかのステージと違い、過去の「星のカービィ」シリーズからの踏襲が強く必要となる背景です。具体的には『ウルトラスーパーデラックス』を意識しつつ、ブブブランド編の最後に訪れるステージとして、よりゴージャスにクライマックスの雰囲気が出るよう目指しました。ここは摩訶不思議なカービィの世界とはいえ、設定上はデデデ大王たちが暮らす居城。近景の装飾ではアクションゲームとしての遊びをしっかりと提供しつつ、遠景でスタンダードな城イメージを表現することで全体のイメージのバランスを取っています。

個人的にはデデデ大王戦直前の長い通路がお気に入り。開発当初はそこに戦闘要素が施されていましたが、プレイヤーに緊張感を与えるべく戦闘要素をなくし、最終的には嵐の前の静けさと、うっとりするような夕日の射し込む光で、雰囲気演出しています。

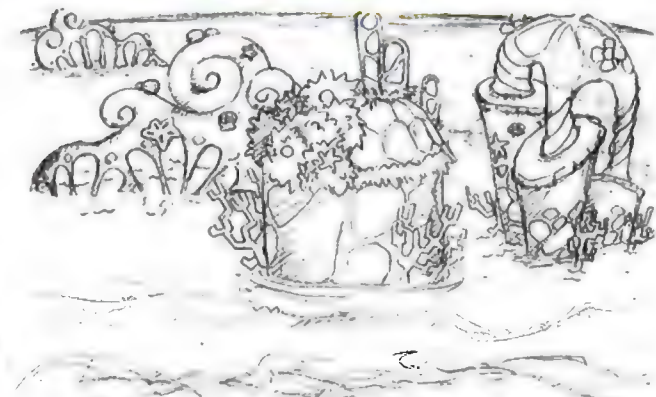
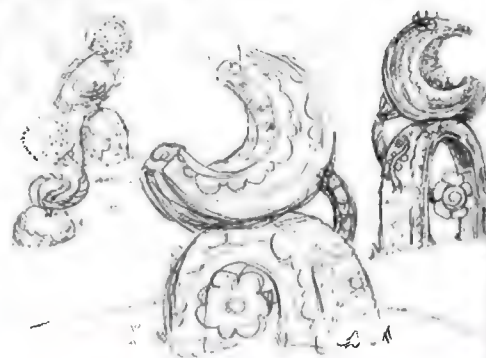
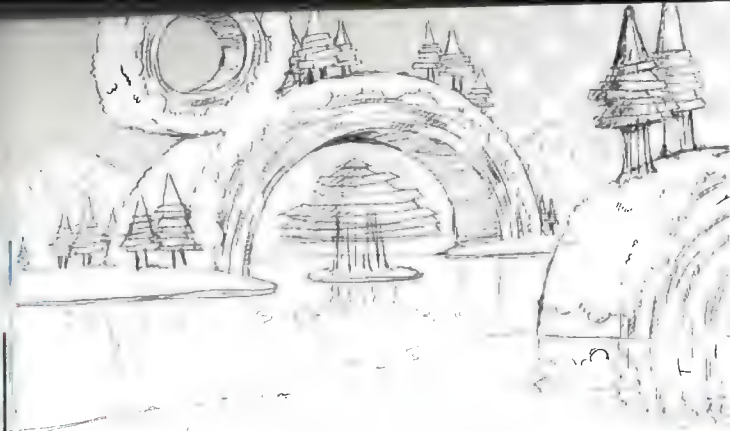
エクストラエクレア



DESIGNER'S NOTE

グリーングリーティングの夜バージョンですが、エクストラステージということで、より印象が変わるように設計し直しています。通常マップの昼間の、のどかで明るいイメージとは対照的に、朝焼けが始まる直前のように、静けさの中にワクワクを感じられるように専用のパーツや配置の変更を加えています。

マップ専用にした発光する星を配置して、さまざまな方向から木や地面を照らすことで、それぞれが持つ立体感をより強調し大きく印象を変えています。全体のモノの数を減らして、にぎやかさを抑えつつも空と地平線の光の印象だけで画面が映えるように、計算して絵作りしています。また、遠景を明るく、手前のライティングを暗くすることで、木などのオブジェクトの形の面白さが際立つような演出をしています。



プアップランド ステージ コンセプトアート

【スターアライズ】のストーリーモードで、最初に目にすることになるステージ「グリーンリーディング」。草原と湖が広がる構図は、2011年発売の『星のカービィ Wii』を継承している。草原や湖の上にはリング型の小さな山が、空には特徴的なうずまき状の雲が描かれ、草原や地面の質感などについても、HDグラフィックスで描写するにあたって多数の試行錯誤が行われた。

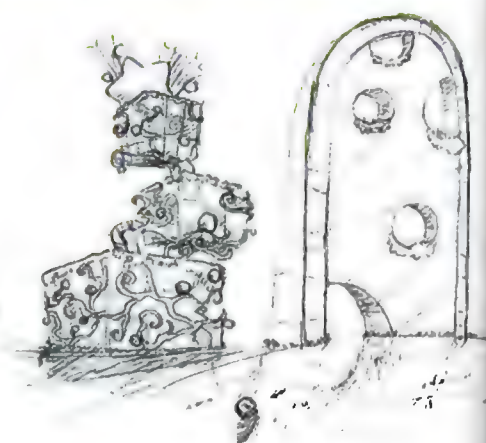
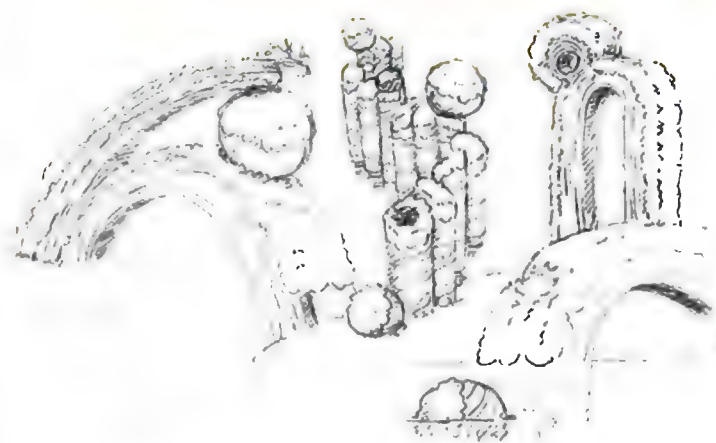
草原ステージ



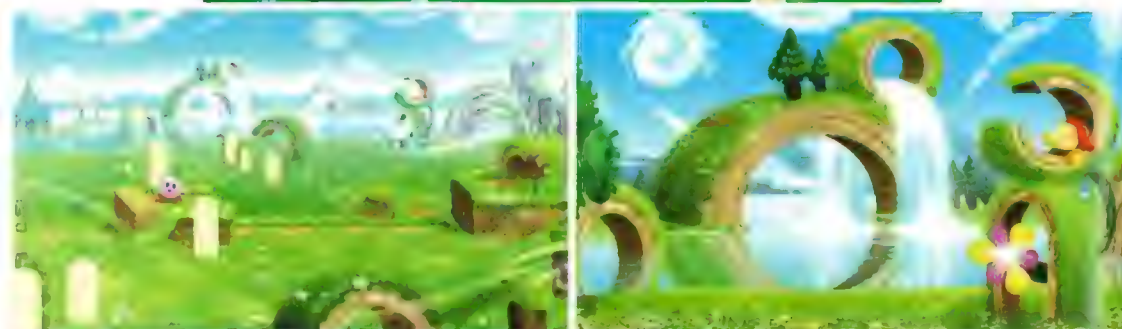
DESIGNER'S NOTE

広大な草原のステージを冒険のスタート地点とすることは、今までの『星のカービィ』シリーズ同様、早い段階から決まっていた。緑が広がるステージを目にした瞬間、その自然の一つひとつに想像力を膨らませてみると、よりワクワクするような情景を盛り込みたいと思いました。

自然の揺りかごでお昼寝中のワドルディ、その揺りかごのしっぽには綿毛。揺れるたびにそよぐ風に運ばれ、行く先々で、新しい命を育みながら、これからものどかに時は流れていく……。そのようなコンセプトを含んでいます。



★ 草原ステージ



P.66-P.67のコンセプトアートに続く、デザイン案の一部。HDグラフィックスでの表現が可能になり、草や地面などの質感もさまざまなバリエーションが検討されていた。地面がチェック模様の案も

★ 洞窟ステージ



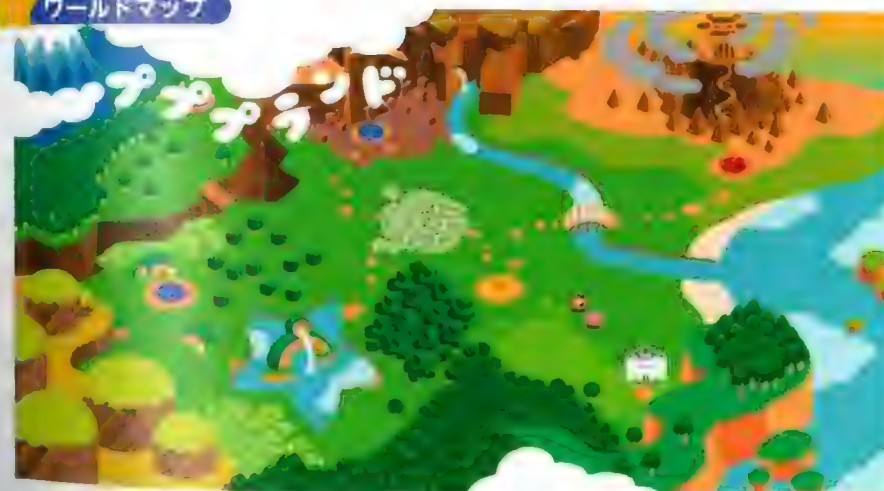
イメージ自体は製品版にかなり近いが、背景の差し込む光の色がエメラルドグリーンになっている。手前には青色の花が咲いているような案も考えられていた

★ クライマックス オブ キャッスルデデデ



『ウルトラスーパーデラックス』など歴代シリーズにも登場したデデデ城のイメージを大事にしつつ、内装はよりゴージャスに。印象的な背景の夕日はこの時点で想定されていた

★ ワールドマップ



プルアンナ

水の攻撃が得意な、透き通った身体を持つキャラクター。
一人称はアタンで、好きなものはお水。「星の○○○○」では、
水のあふれる楽園を夢見て、愛と潤いを振りまく旅に出る。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

プルアンナはフレンズにもなる新キャラクターということで、開発の初期段階からデザイン作業が進み、さまざまなアイデアが出されました。初期デザインのころから、かなり機能を満たした良いデザインだったので、ブラッシュアップを行う際も大きな変更は避け、もともとのデザインをベースに改良を加えることにしました。

最終的なデザインでは、全体のデフォルメを強化するために体に太い細いの強弱を付け、正面からでも魅力的に見えるように頭の形を整えたデザインになりました。



目を入れるために髪が上に移動しました。
そのため帽子を後ろに斜めにかぶります。



前回はウォータークラウンのイメージ



口から水を吐くので口は大きめ

水が水を吐くときは
頬が大きく膨らむ



別デザイン案



現在の姿とは異なる、クジラをモチーフにしたようなデザイン。頭の上から水を出したり、初期デザインのころから、天井に張り付くことも考案されていた。



ビビッティア

本作で初登場となる中ボスの女の子。赤いベレー帽をかぶっていて、束ねた髪の毛の先を絵筆のように使ってさまざまな絵を描く。また、常に空中に浮いているキャラクターでもある。絵を描き終えた際に見せる笑顔がかわいらしい。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



デザイン案
を扱う

デザイン案



ヘルパー時は髪の毛で攻撃

3Dモデル



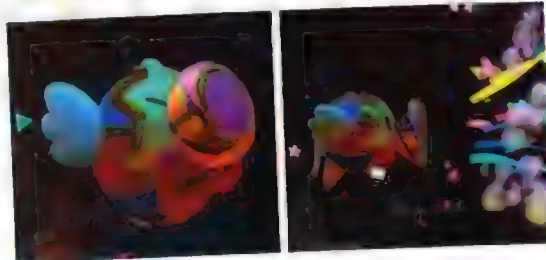
DESIGNER'S NOTE

ラフの段階で、どれにしようか迷うくらい、バランスの良いかわいいデザインがたくさん出ていました。左右のお下げを振り回して絵を描く姿も魅力的だなとも思いましたが、攻撃するポイントをより強調したいという理由で髪の毛の束は1本でいくことにし、また、同じ理由でそれを垂らすのではなく頭上に掲げることになりました。

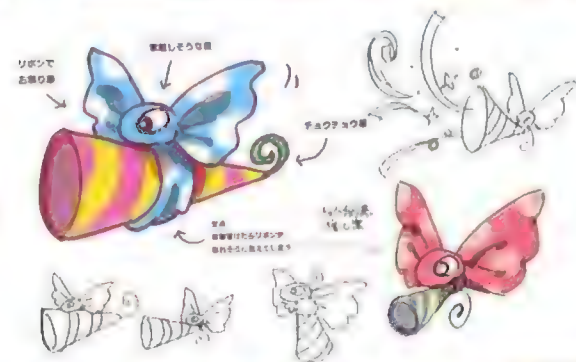
「カービィ」シリーズには過去に「ドロシア ソーサレス」と「ペインシア」という、雰囲気のお絵かきが得意な女性キャラが登場しています。はっきりと設定が明かされているわけではありませんが、ビビッティアもそれとなく同じ種族を思わせるようなデザインにしました。

ドンパフル

クラッカーのような口をした鳥のような敵キャラ。パタパタと空を飛びながら、カービィに向かってクラッカーを鳴らす。「フェスティバル」の能力を持っているが、フレンズにはならない。



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

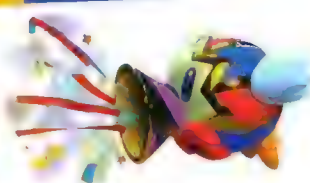
「空中にいてクラッカーを鳴らして攻撃してくる敵」ということは最初から決めていたので、そこからデザインを考えはじめました。

円錐形のクラッカーをメインにしようと思ったのですが、スカキャラのような見た目になってしまったので、球体のボディにクラッカーのクチバシという方向で上手くまとめることができました。

お祭りっぽい派手で楽しい見た目、いかにもフェスティバル能力を取れそうな感じが出せたと思います。



3Dモデル



メラーガガード

大きな盾を持って歩いている敵キャラ。炎の盾は水や氷、風属性の攻撃を当てると破壊可能で、盾をなくすと表情もガラッと変化する。なお、姿は同じだが、氷の盾を持つブリザガードもいる。



三面モデル



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

盾を持っている状態と盾を失った状態、その対比が最も重要なキャラです。

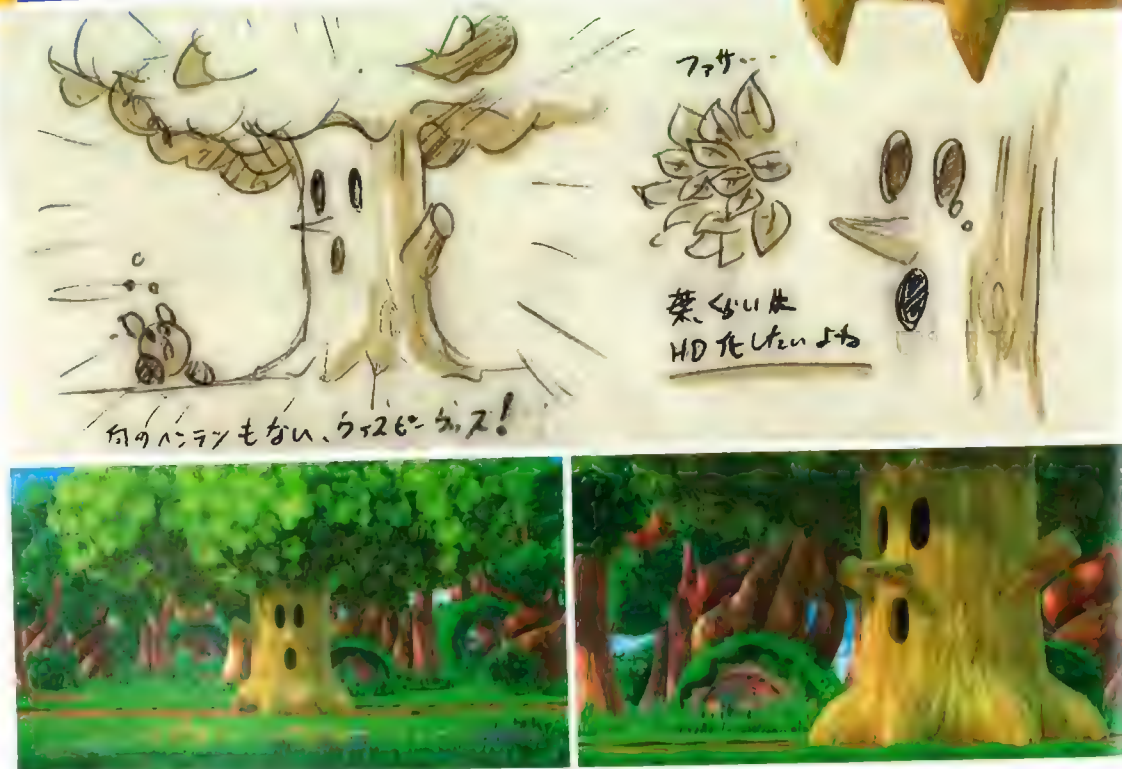
盾を持っている時は自信に満ちていて「かかってこい！」とセリフが聞こえてきそうな感じがしますが、盾を壊されるとなんとなく消けない、弱虫を顔に描いたような感じになります。盾がない状態のデザインは「何もなさないうるいキャラ」というイメージを大切にしました。

ボディの色も、炎がさうで弱々しい感じを出すために薄い色を選びました。

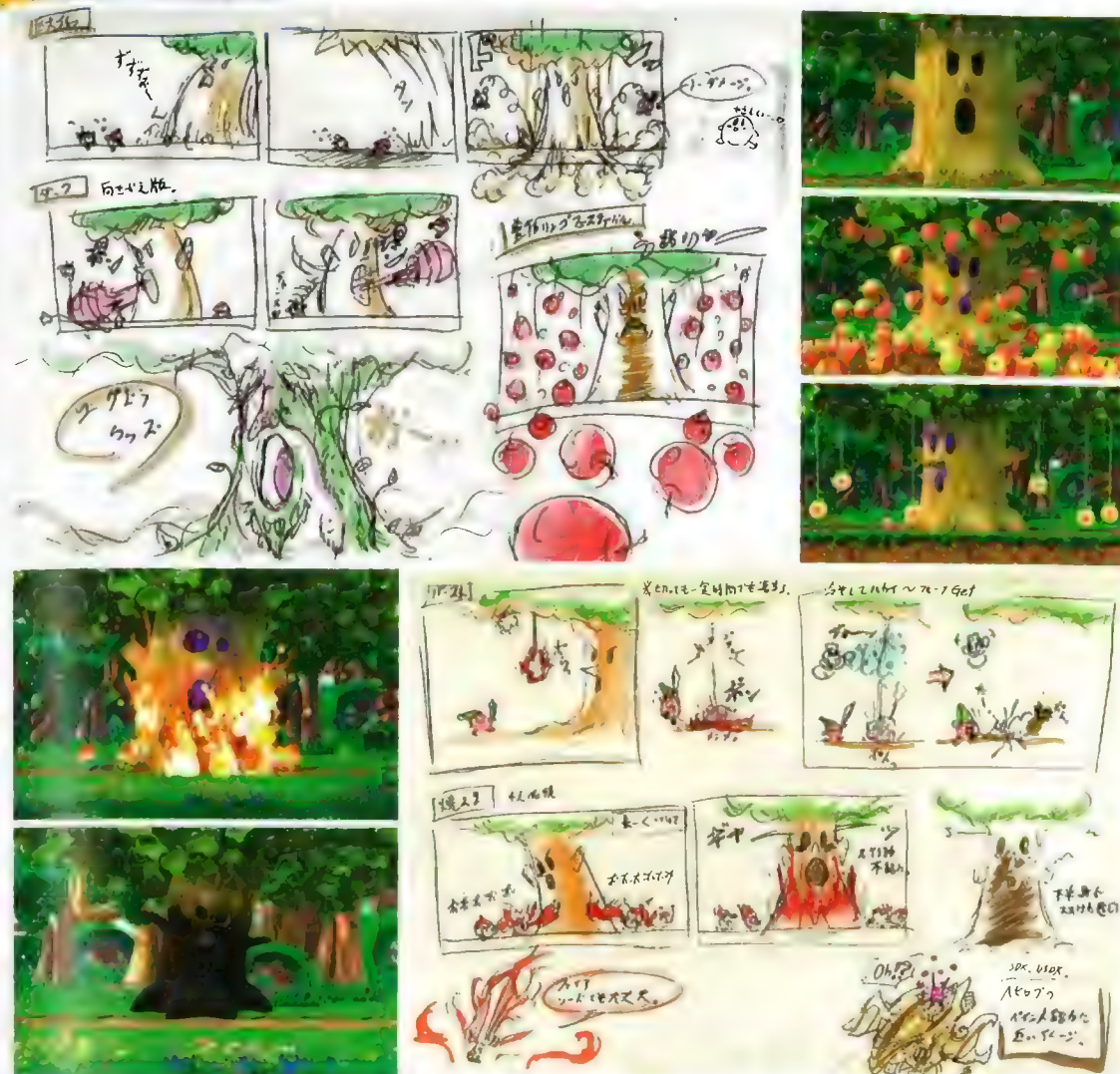
森の番人 ウィスピーウッズ

「星のカービィ」シリーズで、カービィが最初に戦うことになる定番中の定番のボス。グラフィックのHD化の恩恵を受け、葉っぱや木の質感がリアルに。また、画面いっぱいリングを落としたり、炎属性の攻撃を受け続けると体が燃えてしまったりと、演出と技がともにパワーアップしている。

ラフスケッチ



バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

より多くの案を速く出すため、まず鉛筆でラフに描きます。絵的な部分はデザイナーが主役なのでまだ詰めていない、文字仕様の補助的なラフで、お見せする想定のものではないのですが、遊んだものと比べて見て楽しんでいただけるなら。
このウィスピーウッズ、近年は2層レーンバトル

や周回3Dバトルなど2D王道として成長し過ぎた面もあり、今回原点に立ち返ります。とはいえHD作品。超大量のリングや、後半にはマルチプレイに変化を与えるべく巨体による仲間分断、属性による戦況変化など、原点と進化が入り混じったボスを想定しました。

宿敵の暴君 デデデ大王

カービィの永遠のライバル・デデデ大王。前半戦は従来のようにハンマーを使って戦うが、後半戦は上半身がマッチョ姿に変化。巨大化した両腕を振るい、カービィたちに襲いかかってくる！

デザイン案



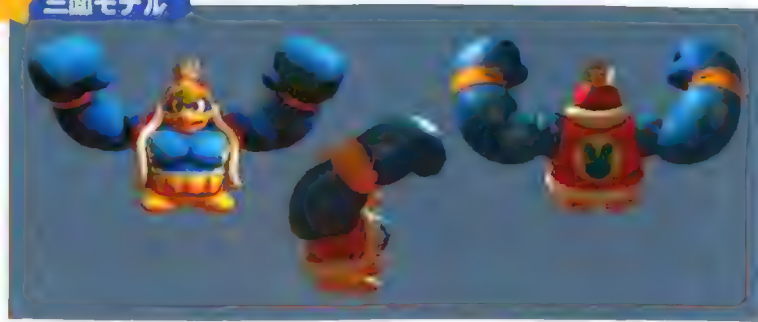
洋服 デザイン案



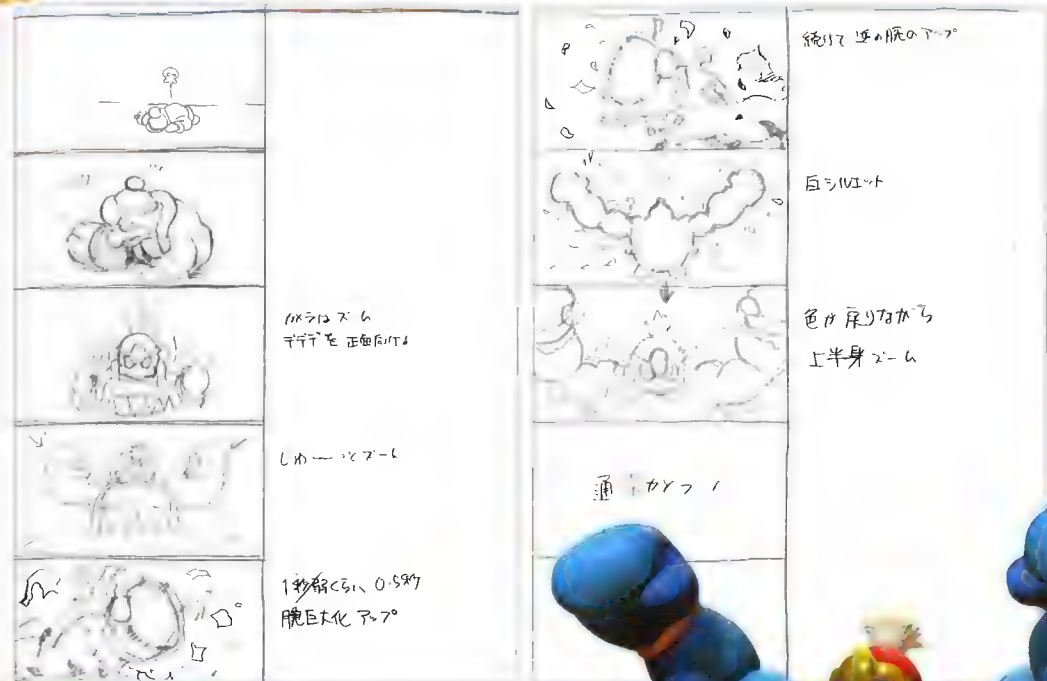
通常時洋服 デザイン案



三面モデル



変身時 絵コンテ

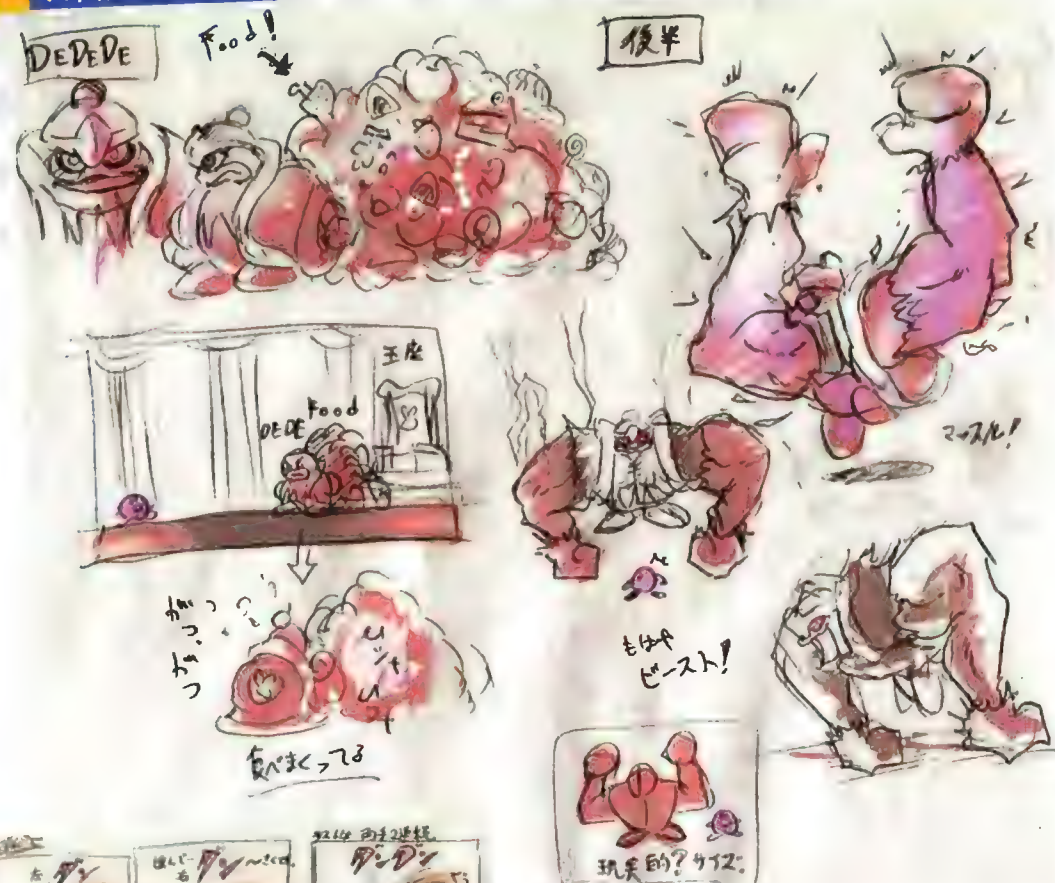


DIRECTOR'S NOTE

ジャマハートの影響で、デデデ大王は一体どのように変貌するのか？ もともとの彼もパワータイプでしたが、近年はその印象も減っていて……。そこで今回は彼本来のあのパワーが増幅された、ハンマー代わりに豪腕が武器となるスーパーマッチョな姿に！ とはいえそこは「カービィ」の世界らしく、腕もリアルな筋骨隆々ではなくデフォルメし、肥大化するのも上半身のみ。ただ集大成にしてついに、アニメ版「星のカービィ」以来の服を破り捨て、そのボディをあらわにします。大ベテランのデザイナーが考えてくれましたが、黄色いインナーの下のボディは、青色なのです。



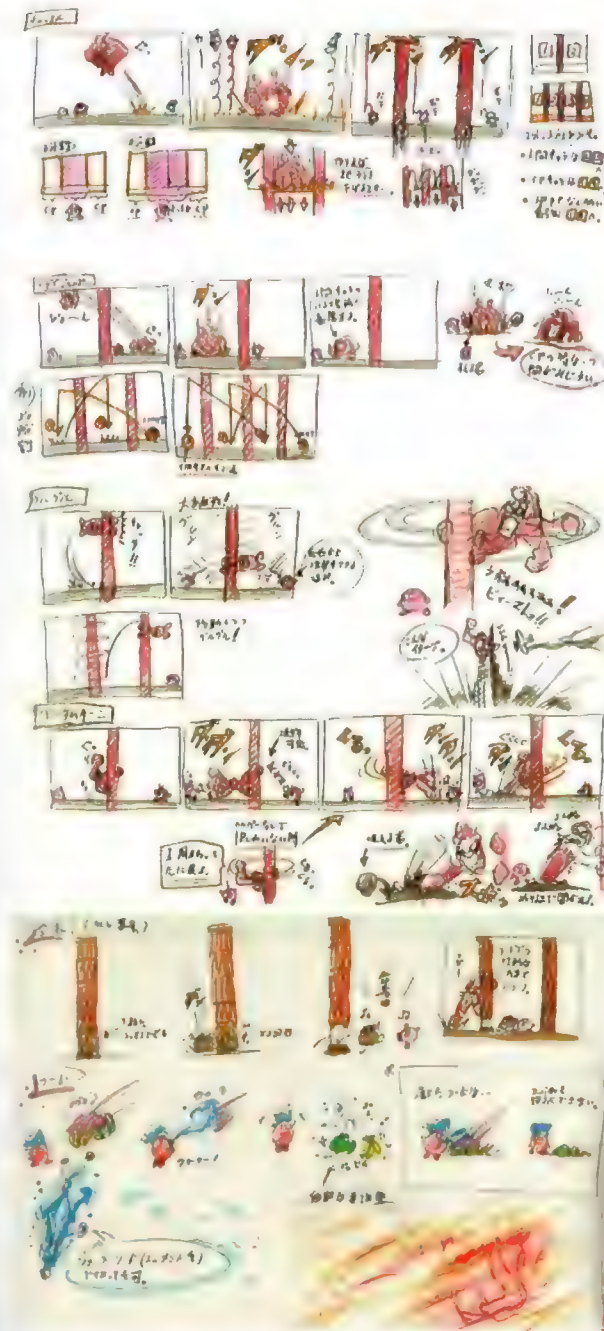
バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

おなじみのデデデ大王とのバトルと、まだ見ぬ新たなボスバトルを二戦分楽しめる、欲張りで豪華なボスです。豪華ですが、かつてのシリーズのように、できるだけサクサク戦闘が進むことも意識しています。後半、己の肉体を武器に画面狭しと飛び回りますが、そこでもマルチプレイの仲間を4分断したり属性の力でアイテムが得られるなど、本作最初のシナリオの締めにおけるボスらしさも意識しています。

もう慣れたかと思いますが、このころはマッチョの姿をどうするかと考えている、まだラフ案の段階。ここからデザイナーたちと真剣に詰めていく作業が始まります。



きせきの星 ポップスター



“きせきの星”と呼ばれているポップスター。星形をしていて、宇宙から見ると交差した2つの環がある。地表には、平地、海、雪原、火山、造跡、さまざまなロケーションが広がっている。



フレンズフィールドなど



DESIGNER'S NOTE

こちらのモチーフは比較的开发初期に制作したものです。当時、このステージ用に個性を強調した新規イメージを用意したところ、ディレクターの熊崎から「シリーズを遊んでいる人が懐かしさを感じる、カービィらしい場所にしたい」という要望があり、『ウルトラスーパーデラックス』の「白き翼 ダイナブレイド」に登場する背景モチーフをセルフオマージュすることとなりました。最終的には、そのイメージからさらに洋菓子類やかわいい包装紙を元にした装飾を全体に施し、アイデンティティを確保しつつもシリーズを踏襲したものに仕上がりました。



リーフリゾートなど



DESIGNER'S NOTE

南国の海岸をイメージしてヤシの木、南国の花、綺麗な海辺、水と風が作り出す丘の曲線や穴、そして青い空など「これから砂浜を駆け回り海の中へ入るぞ」と思えるような雰囲気を中心にデザインしました。

海の中は海岸のイメージとは違い、少し暗く、潜って行けばいくほど水温が下がっていくような不安を煽る雰囲気を大事にし、海中では水流の影響などでプレイヤーが操作を難しく感じる分、海上に出た時に安心感を得られるようにしてあります。

デザインに関して、海岸はヤシの木、花や砂浜など「見たことある」ものに対して、海の中は横に伸びている柱状の地形、とげとげしいサンゴなど「見たことない」ものをコンセプトにし、1つのモチーフで安心と不安をデザインしました。

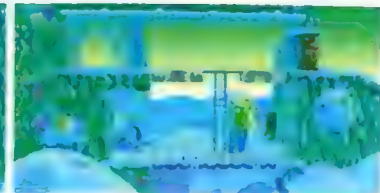
エコーズエッジなど



DESIGNER'S NOTE

氷の大地と山々に囲まれた白銀の平原が舞台。全体的に白い画になりがちなモチーフなので、天空を黄緑系のグラデーションの配色にすることで少し妖しさを演出しています。氷の柱や輪っかの造形物には、宝石のようなカラフルな彩りを添えました。

道中のところどころで目に留まる、変テコな形状の白い物体は、この世界に降り続ける雪の結晶をイメージしたものです。



ネイキッドナチュレなど

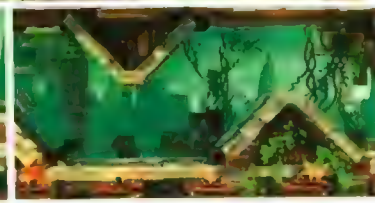
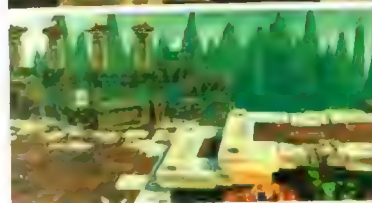


DESIGNER'S NOTE

画面全体が赤っぽく、空は太陽を遮り、火の粉が舞い煙が上がり、あらゆる箇所から噴き出るマグマと硬そうで鋭利な地形によって、そこにいてだけで熱さを感じる。色味も赤、紫、黄色で構成し、危険なエリアだとすぐに認識できる火山。

ただ危険だけでなくプレイヤーの通る場所には、火山の噴火によるものなのか小石が散りばめられています。その石を使ってだれかが積み上げて遊んだのかな？と思わせるものもあったり、奥にある火山などは曲線の輪がついていたり、丸い地形に細い柱や少し丸みのあるマグマの星などをデザインすることによって、危険だけど楽しい雰囲気も少し演出しました。

セイントスクエアズ



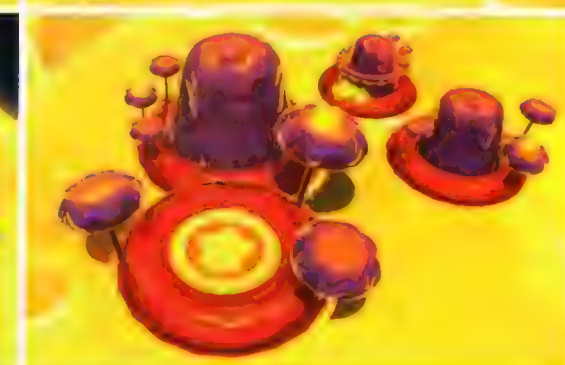
DESIGNER'S NOTE

かつてこの星で栄えた文明の遺跡がモチーフです。これら建造物の石積み一つひとつは、硬いはずなのに、どこか柔らかさも感じられるという材質感が印象に残るようにデザインしました。

初めはごく普通の石材の質感で構成していましたが、ブラッシュアップを重ねる過程で、硬いのに柔らかな、という一見矛盾する表現の面白さにこだわり、より「星のカービィ」らしい不思議な世界観を構築しました。



きせきの星 ポップスター：ステージオブジェ



DESIGNER'S NOTE

ワールドマップはステージ背景の総図になるものです。初めて冒険する土地でプレイヤーが最初に目にする背景なので、ステージを冒険するワクワク感を演出できるよう、それぞれのステージの特色、個性を大事にしながらかもちゃんのようなサイズ感で表現

しています。ステージの背景の印象を弱さないようにデフォルメしつつ「こんなフィギュアがあったら飾りたいな」と思うかわいらしさや「こんなお菓子があったら食べたいな」と思えるようなシズル感を大切にしています。

★ 平地ステージ

ポップスター ステージ
コンセプトアート

ワールド2はポップスター全土が舞台。「平地」「海岸」「雪山」「火山」「遺跡」という、モチーフがすべて異なる5種類のステージを配置。ポップスターの大自然が見せる、多種多様なロケーションとして描かれている。なお、「星のカービィ」シリーズでよく登場する「雲の上」に関しては、本作には登場していない。

初期案では緑を基調とした雰囲気で作られていたが、最終的には落ち葉が目立つ秋のようなステージになった。不思議なしまじら模様をした山も印象的

★ 海岸ステージ



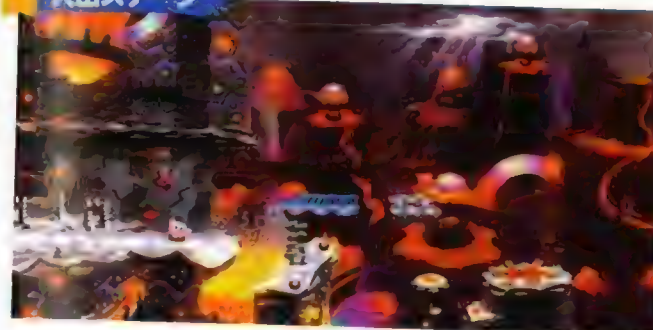
透き通る綺麗な海が見えるステージで、右側には積乱雲のような雲が確認できる。海中も同時にデザインされており、サンゴが印象的に描かれている

★ 雪山ステージ



新雪のような柔らかさが感じられる雪山ステージ。特徴的な星形をした雪の結晶が大きく描かれており、開発が進むと氷の柱や壁などが追加されていく

★ 火山ステージ



自然豊かなポップスターの、マグマが流れる活火山地帯。山のとっぺんは星形をしていて、噴煙だけではなく、きのこのような形をした木が生えている

★ 遺跡ステージ



夕日が差し込んでいて、背景に描かれている岩場の印象が強く目に入る。担当デザイナーによる改良が繰り返され、背景など大きく変化していくことに

コモ

SFC『星のカービィ3』で初登場した敵キャラ。フレンズになると帽子をかぶり、6本の手と2本の足がはっきりわかるようになるという、ユニークなキャラクター。

三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



敵の時よりモウッしい顔で描いてくる
(おを切ったときに見えしように見えよう、
足を後ろに引っ込めている)

手から糸を出す



↑ヘルパー時（この上から帽子をかぶる）
宙上の足は常に組んでいる



コモが苦手な人でも親しみやすい
よう、ヘルパー時に人型のように見
えるデザインも検討された



DESIGNER'S NOTE

『星のカービィ3』で初登場。ドット絵だった当時、私がちょっとリアルな四ツ目のコモをデザインしてデザインディレクターに見せたところ、「ちょっと貸して」と横からマウスを奪われて、かわいい三ツ目に描き直されたのを今でも思い出します。

新コモとしてさまざまなデザインが検討されましたが、その中に元のコモにかなり近いデザインがあって。それを見てやっぱりコモはこれだな、ということで……結局、従来のコモのデザインをベースにすることにしました。敵の時よりもフレンズヘルパーになった時の方が、目つきが変わり知性を感じるようになります。

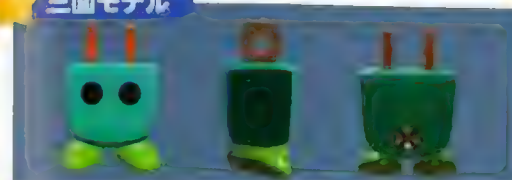
決定稿



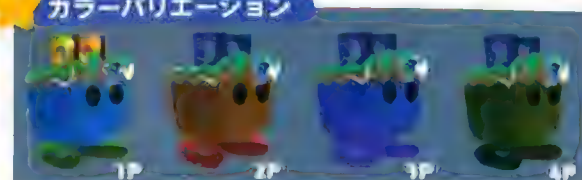
コンセ

NINTENDO64『星のカービィ64』で初登場したキャラクター。プラズマ能力を持ち、フレンズになると1Pは金色のプラグ、2～4Pは銀色のプラグと、色が異なる部分がある。

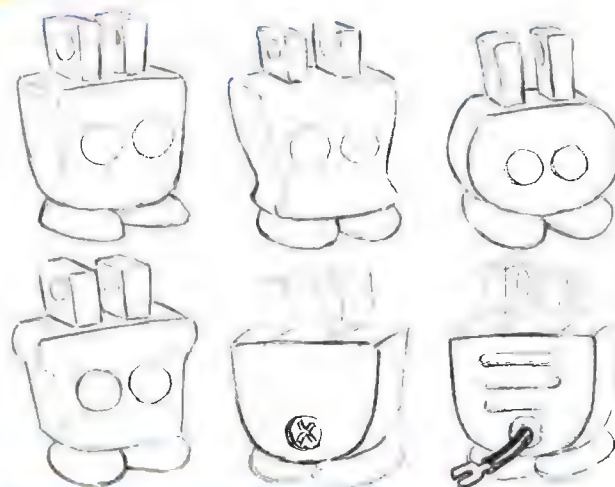
三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

コンセントプラグがモチーフになっているキャラで、『星のカービィ64』で初登場の時のデザインが、これ以上ないくらいコンセントプラグだとわかる見目をしていました。この良さはそのまま活かそうということで、元のデザインをほぼ踏襲する形になりました。

それでも一応、ほかに可能性がないかの確認の意味も込めて、少しだけデザイン検討をしました。結果、背中にネジが付いて、味気なかった後ろ姿のアクセントになりました。フレンズヘルパーになった時の能力帽子は、頭の差し込み金具を隠してしまわないように、コンセ用にエフェクトの量が調整されています。

『星のカービィ64』におけるデザイン



『星のカービィ64』で初登場した際のコンセのデザインとして地面に突き刺さるように改変するアクションは「スターアライズ」にも継承されている

© HAL Laboratory, Inc. / Nintendo



アンガーマスカー

落ち葉の上を歩きながら、石の斧を投げて攻撃してくる、本作で初登場の敵キャラ。一ツ目に大きな口が描かれた布をかぶっている。布部分をすいこむと素顔を露呈し、慌てながらカービィの元から逃げていく。素顔は意外にもキュート。

初期イメージ

- ・顔のデザイン
- ・顔の大きさ（顔の大きさがある面）
- ・顔の位置（顔の位置）
- ・顔の表情（顔の表情）



三面モデル



デザイン案



仮面	本体

中のデザイン



DESIGNER'S NOTE

布がある時は強くて、布を失うと弱くなる。その対比がデザインするうえで最も大切でした。

布に顔の模様を描くことで、その布によって強そうに見せているという設定にしました。さらに強そうに見せるために、ワラで作ったカツラもかぶっています。左右に毛が飛び出していて自分を大きく見せているんでしょうね。

布を剥がされるときはカツラも一緒になくなり、強い時と弱い時の見た目の差をしっかりと出せたと思います。顔の模様は、いかにもフリーハンドで描いたように粗くして、このキャラ自身が手作りしたような素朴な感じを出しました。

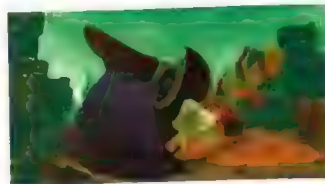
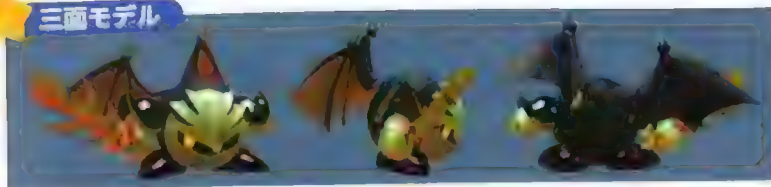
決定案



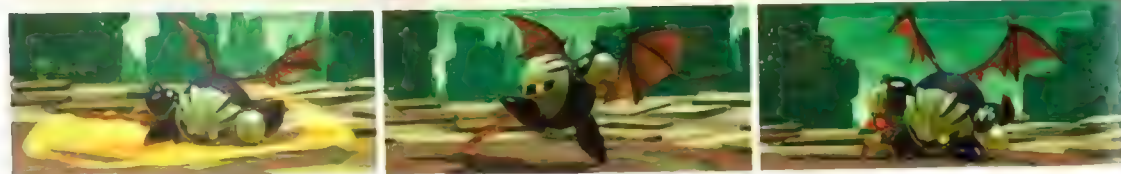
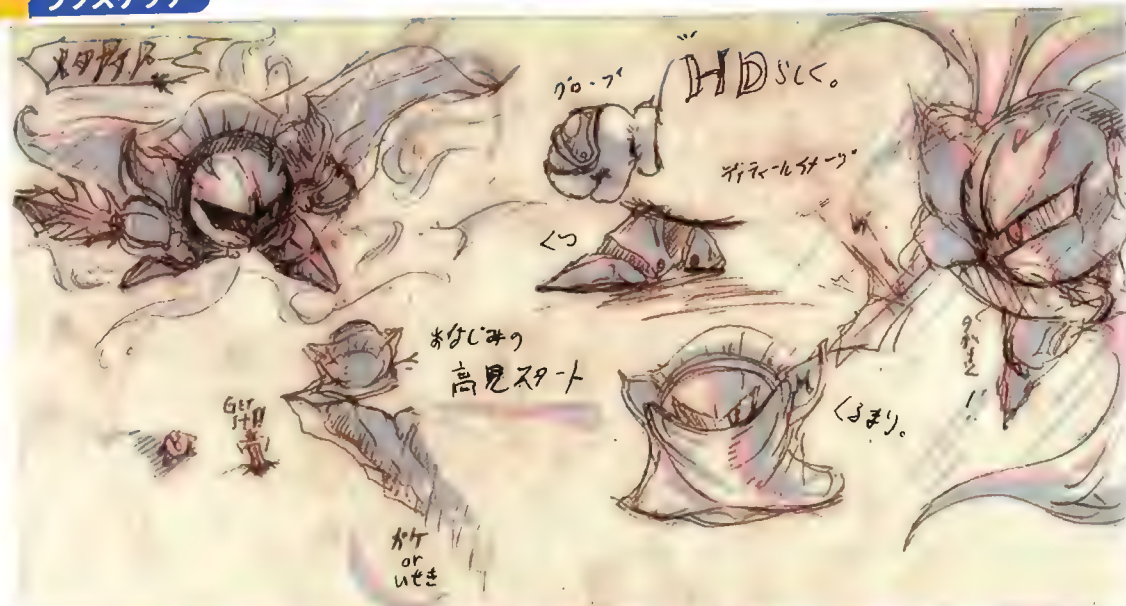
孤高の騎士 メタナイト

剣と剣で戦うシチュエーションで始まるメタナイトとの戦い。FC『夢の泉の物語』を彷彿する動きで戦いを挑んでくる。剣を抜かないと……しびれを切らして剣を蹴り飛ばす。

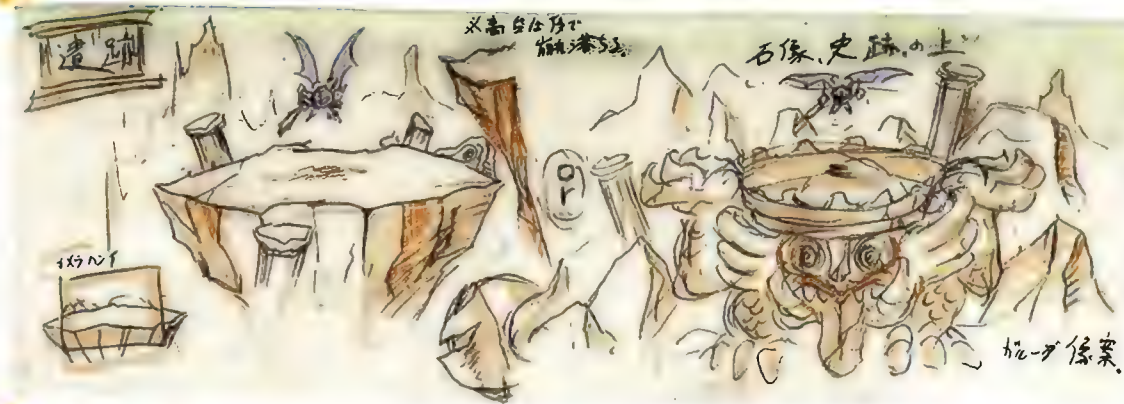
三面モデル



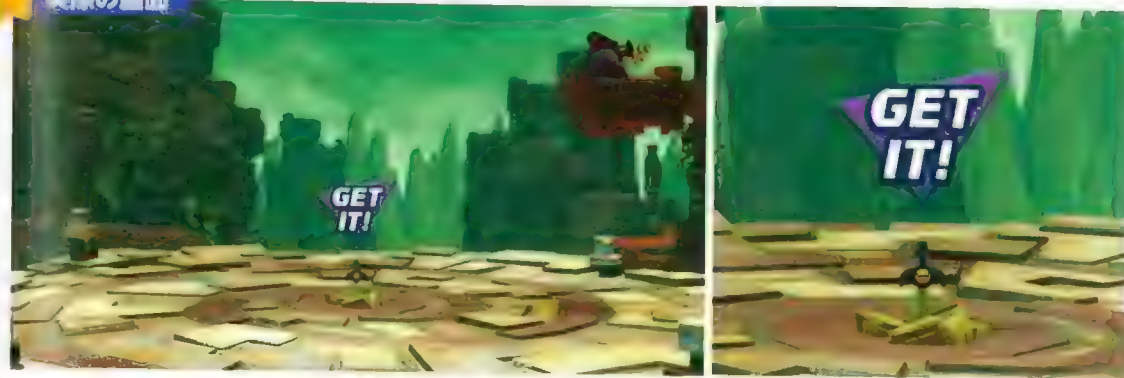
ラフスケッチ



ステージラフスケッチ



実際の画面



DIRECTOR'S NOTE

一頭身にも関わらず、とてつもなく格好良い騎士メタナイト。GET ITの剣、背を向け待つ姿、割れる仮面など、ジャマハートの影響を受けながらも、集大成としてシリーズを彩ってきた要素をできるだけ大事にしました。放置でGET ITの剣を蹴り上げる場面はコミカルになりがちで悩みましたが、発案したデザイナーの磨き込みにより「ならばこちらからいくぞ!」という気迫ある動きに仕上がりました。戦いの舞台のセントスクエアーズも彼が修行に選んだ場所で、未知の文明と神の存在を感じる遺跡が、この先の物語も暗示しています。

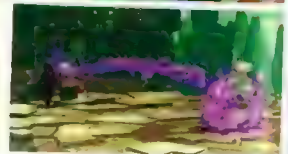
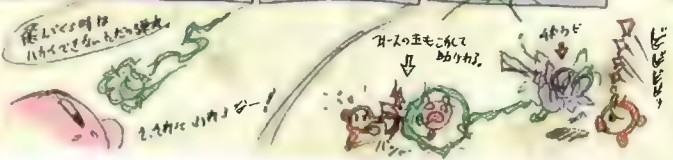
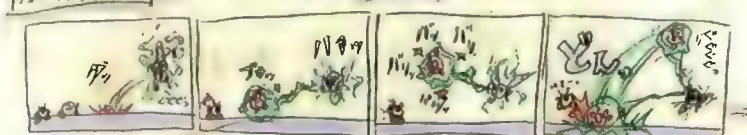
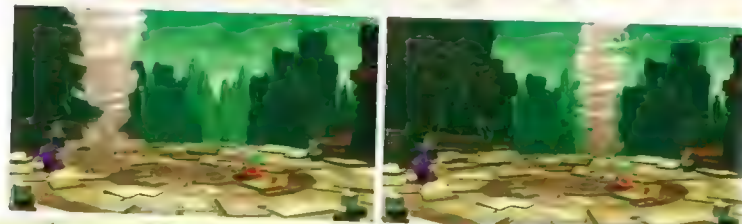
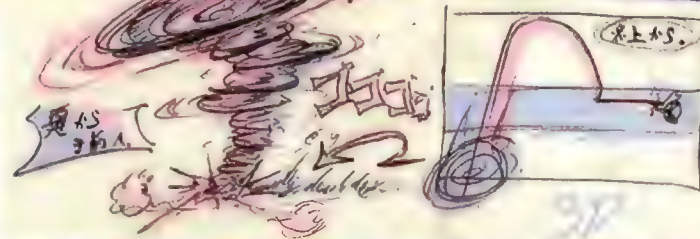


3D着色

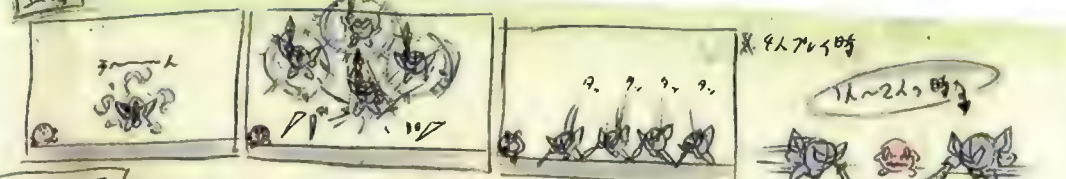


DIRECTOR'S NOTE

『ロボボプラネット』までのボスは、立体視を活かした3Dならではの技がメインでしたが、今回はシリーズ原点からのボス戦のテンポを大事にたく、それらは最低限に絞りました。竜巻はその技の1つです。そのほか、ラフな図ですが3D技の代わりとなる、4人プレイを彩るような、狙った相手を捕獲しほかのフレンズにぶつけるような技も描かれています。仲間がやられている間にも敵を叩くことができ、派手なアクションながらも多くのプレイヤーに攻撃チャンスがあるところも特徴的です。



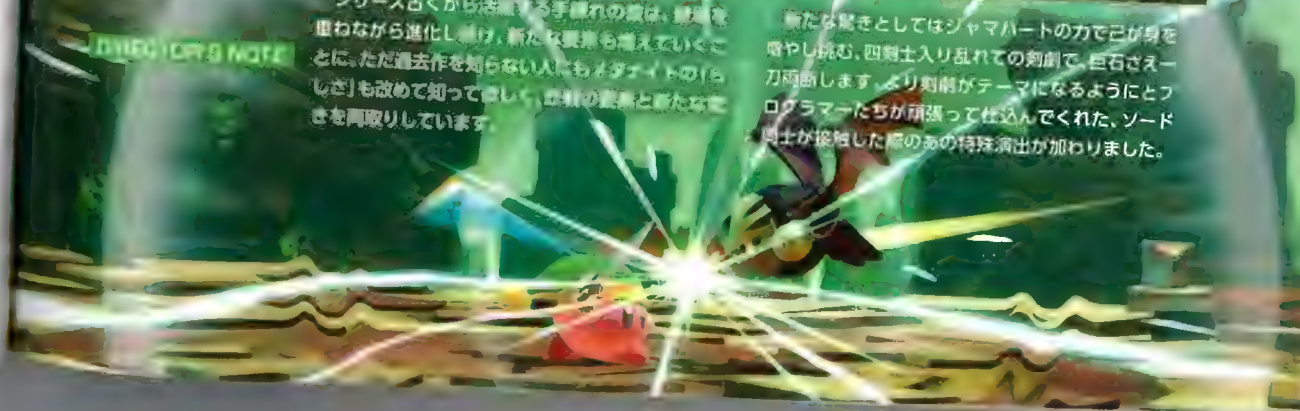
4人



DIRECTOR'S NOTE

シリーズ古くから活躍する手裏剣の技は、戦術を重ねながら進化し続け、新たな要素も増えていくことに。ただ過去作を知らない人にもメダイトの「しざ」も改めて知ってもらい、戦術の要素と新たな技を取り戻しています。

新たな要素としてはジャマハートの力で己が身を喰やし戦む、四騎士入り乱れての剣劇で、巨石さへ一刀両断します。より剣劇がテーマになるようにとプログラマーたちが頑張って仕込んでくれた、ソード騎士が後援した際のあの特殊演出が加わりました。



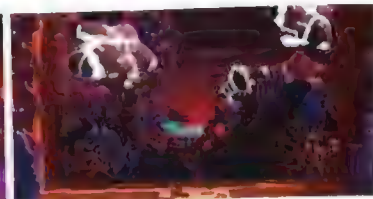
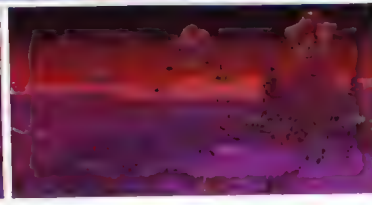
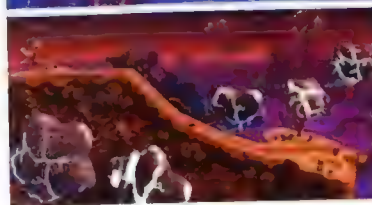
暗黒ようさい ジャマハルダ!



ポップスターの山脈地帯に現れた暗黒ようさい
ジャマハルダ。カービィたちは遺跡からワープス
ターに乗って、敵の本拠地へ突入していく。要塞の
名称は「ジャマダハル」という短剣がモチーフ。



えい門への道など (VS. ポン&コン)



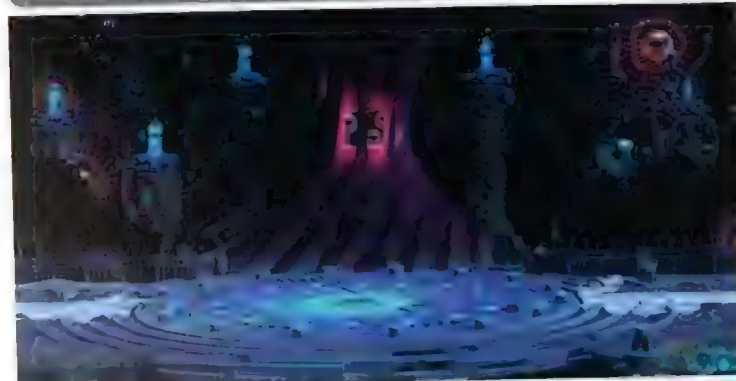
DESIGNER'S NOTE

突如現れ、ポップスターに突き刺さった暗黒ようさいジャマハルダ。これまでのカービィの世界観をある程度踏襲しているポップスターに対してコントラストを演出するため、ジャマハルダのステージは「怖い」「異物感」を元にデザインしています。

ジャマハルダ最初のボス戦用として作成したこちらの背景。まさかここで、過去の「カービィ」シリーズから参戦の「ポン&コン」と戦うことになるうとは。

そのギャップもまたこの場所の味わい深さかもしれませんね。

ぎょうしの回ろうなど (VS. フラン・キッス)

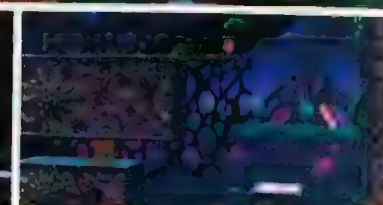
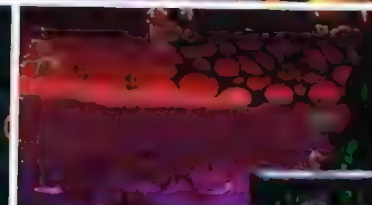
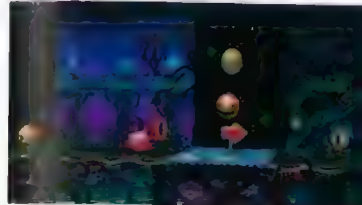
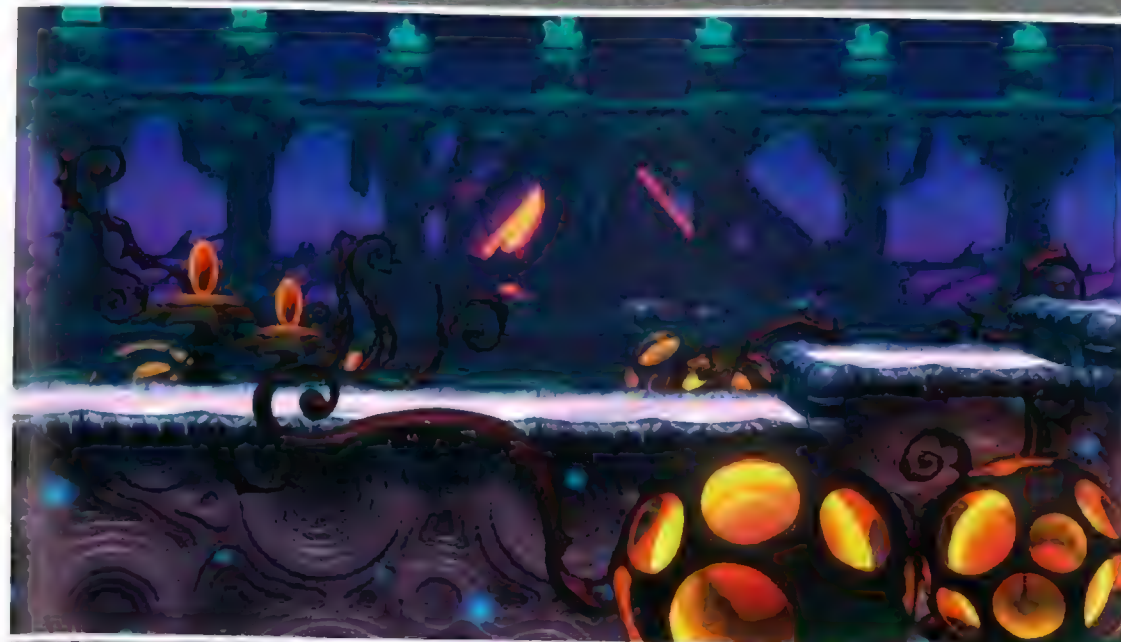


DESIGNER'S NOTE

こちらのモチーフは、敵の拠点内部であるという点から全体的にうねうねとした気味が悪いデザインにし、とげとげしい突起物や骨のような道などが続くように、暗く少し恐ろしいイメージで制作しました。色彩の方も青から紫にして彩度が低めで暗い雰囲気を設定し、「やばい場所」に来たんだと思わせるようにしてあります。

しかし、気味が悪く暗いだけだと怖くなりすぎだし、敵(フラン・キッス)や拠点のイメージとも違ってくるので、柱や垂直の壁、ライトアップ用の突起物などで人工的な感じを出し、ところどころに青白い光や赤く光った丸い浮遊している物体をつけて神秘的なイメージを足して、気味の悪さを緩和していきました。また、青白く光る柱や壁にデザインしたオレンジの光などは、目立ちすぎずアクセント的に見えるよう調整するのに苦労しました。

東のまくへき／西の外へきなど

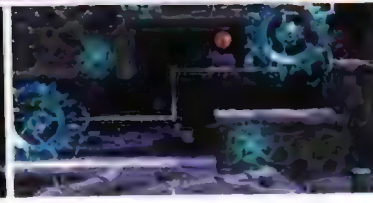


DESIGNER'S NOTE

こちらのモチーフは裏コンセプトとして「ネバネバしたもの」をデザインに取り入れています。

蜘蛛の巣であったり、しっとりした髪の毛であったり溶けかけの蠟燭であったり。そういった気味の悪いもので構成しつつも、どこか神秘的な印象になるように光でバランスを取っています。開発当初は髪の毛がフサフサとアニメーションしていましたが、周りから「怖すぎる!」とあまりにも不評であったために泣く泣く動かないように変更しました。

中おう深部など (VS. フラン・ルージュ)



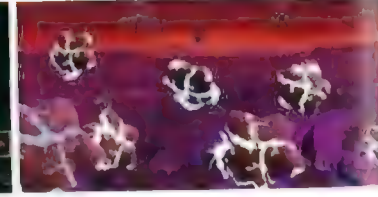
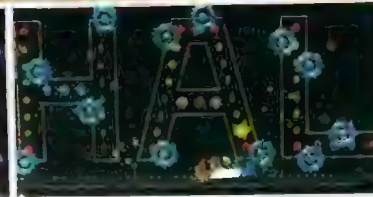
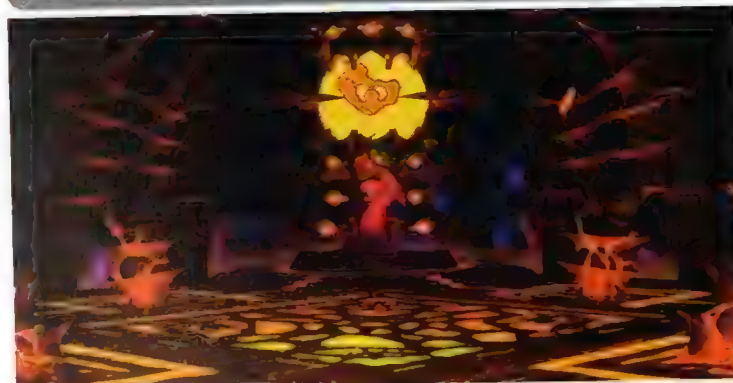
DESIGNER'S NOTE

フラン・ルージュ戦での背景。こちらも、ほかのボス戦と同様に、専用の舞台として制作したものです。

通常のマップでも使用している装飾パーツとポイントライトを上手く組み合わせ、独特の雰囲気を出せるように工夫しました。

敵(フラン・ルージュ)の熱いパッションとは対極的な少し落ち着いた印象にすることで、より激しい戦闘が際立つようにしています。

天けいの間など (VS. ザン・パルルティザーヌ)

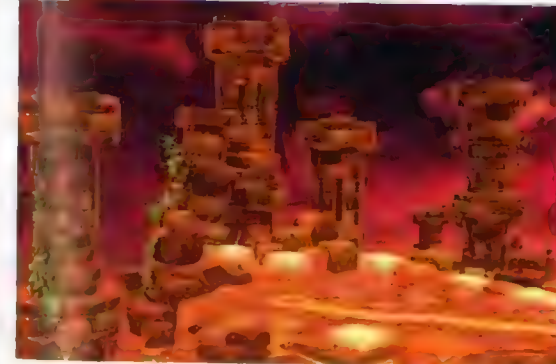


DESIGNER'S NOTE

当初、「まるでラスボス戦であるかのようなゴージャスな背景にしてほしい」というディレクターからのオーダーがあり、ふんだんに力を注いだ思い出深い背景です。

暗黒ようさいジャマハルダの指令室であり玉座になるわけですから、迫力が出るよう全体の構図、情報量ともしっかり練って制作しています。制作への想いが強く出た力作になりました。

暗黒ようさいジャマハルダ! : ステージオブジェ



DESIGNER'S NOTE

暗黒ようさいジャマハルダの元ネタはもちろんジャマダハル、別名ブンディ・ダガーという実在する短剣です。「ジャマダハルを元にした要塞のデザインを考えて」とディレクターからオーダーを受け、さまざまなイメージ案を展開した結果、今の形に落ち着

きました。「きっとラスボスは超巨大な人型の生物になるだろう。そしてこのジャマハルダを右手に装備してカービィを攻撃してくるんだ!」なんて、日々妄想をしていたのを覚えています(笑)。



ジャマハルダ ステージ コンセプトアート

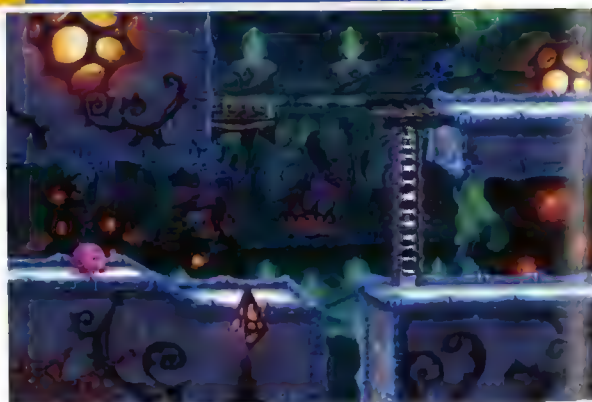
敵の本拠地であるこのステージは、要塞の外部からはじまり、内部の指令室まで描かれる。道中ではヒビの入った星の数々を見かけることになる。

えい門への道ステージ



要塞へ向かう道中のコンセプトアート。大地に刺さったジャマハルダ本体の周囲はまがまがしい雰囲気、上空や地面にはヒビの入った星が散乱している

東のまくへき／西の外へきステージ



要塞内部で最初に訪れるステージ。背景には赤いクモの巣やいはら、絡み合った髪の毛の中から目が覗き込むような表現など、怖さをテーマにデザインしている

ぎょうしの回ろうステージ



薄暗い敵拠点内部。カービィが歩く道やその周囲は白骨を連想させて不気味さを演出。背景には未知のエネルギーで出来た赤いひし形状の物体や、光る球体などが考案された

天けいの間ステージ



要塞の指令室で、ザン・パルルティザーヌと戦うことになる場所。コンセプトアートでは全体的に白く、骨っぽさと禍々しさが強く感じられるデザインになっている

ジャハルビート

シャマハルダの一般兵。素顔は隠れており、マスクのすきまから黄色い目だけ見える。右手に伸びる棒を持ち棒術で攻撃する。フレンズヘルパーになると、スティック能力と同じ帽子のかざりや輪っかが付く。



三面モデル



カラーバリエーション



デザイン案



デザイン 決定稿



DESIGNER'S NOTE

三蔵宮シスターズの仲間とドッ鎧というイメージで、三蔵宮シスターズと似たような衣装を身に纏ったキャラにしようと思いました。帽子前面のヒサシ(?)をシンプルな装飾に変えたり、丸いボンボンを付けたり、似てはいるけどことなくパチもん異い感じを狙っていました。たとえるなら、ロボットアニメの主人公口ポに対してその鎧戸型みたいなイメージでですね。ダークな雰囲気がありながらもちょっとかわいらしさもあり、カービィの敵キャラとしてなかなか良い線にまとまったと思っています。



トゥーフフェイス

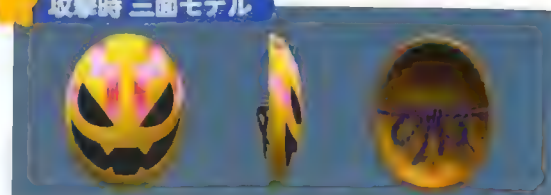
GB『星のカービィ』以来、実に26年ぶりの登場となった敵キャラクター。裏側には紐が付いている。カービィが近づくと、仮面がぐるりとひっくり返って攻撃時の怖い顔になり、どこまでも追いかけてくる。



通常時 三面モデル



攻撃時 三面モデル



デザイン案



DESIGNER'S NOTE

初登場はゲームボーイ版『星のカービィ』のドット絵でした。当時のデザインを見ると、驚いた時の顔もそうでない時の顔も、アジアっぽい雰囲気を感じたので、新しいデザインもその辺を意識しました。

怒った時とそうでない時とで大きな変化を付けたかったのですが、二つがまったく対照的すぎてはいけなかったというのが難しかったです。怒ると目の模様が変わるということにしたのですが、それだけでは変化が少なかったため、やむを得ずベースの白地も変わった表情になるようにしました。



フローティザセルコア

本作でシリーズ初登場となった敵キャラ、空中からカービィに向かって水の球を飛ばして攻撃する。本体を守るように水で覆われているが、氷属性や雷属性で攻撃すると一撃で倒せる。

三面モデル



デザイン案

[通常ヤラレ・氷付け時]



[感電時]

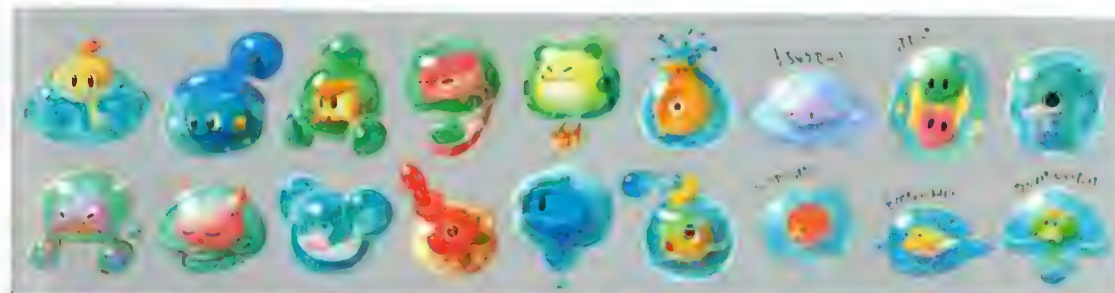


ウォーター能力は取れますがフレンズヘルパーにはならないので、キャプっぽさを抑えました。体を覆っている水の形をいろいろ試してみたり、一部本体を水から露出させたりというも試しました。体を覆う水は、尖りすぎると中にガラスの芯があるように感じて硬く見え、また、あまりに特徴的な形だとその形を利用した攻撃

をしてくるように見えました。そんな中で、水の柔軟さがあり、ただの球よりは何か飛ばしてきそうな雰囲気もあり、それ以外のことが何もできなさそう(これ、キャプデザインでとっても重要)ということでこのデザインが採用となりました。



デザイン案



阿吽の護獣 ポン&コン

SFC『星のカービィ3』以来、約20年ぶりにボスとして再登場。タヌキの方かポン、キツネの方がコン。本作でもたくさんの子どもを連れて、画面を左右往復しながら戦う。



★ ポン 三面モデル



★ コン 三面モデル



★ ラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

ポップスタ 地上での最後の戦いなので、その世界観を強めに感じられるように、加えて登場が予想されにくいということも掘削の理由なのですが、あまり「星のカービィ」シリーズを知らない方へ、「こんな子もいたんだよ！」という気持ちも込めて描きました。

新作区としてはジャマハルダの平門に下った謎の襲撃を懸念していますが、全身甲冑にしようとしたら、それも格好良いものの彼ららしさが弱まるのではと思い、背景の雰囲気と合わせる程度に。バトル要素も昔、登場したころの懐かしさまで、あらためて近年のボスとのギャップも楽しめる仕上がりです。



『星のカービィ3』におけるデザイン



こちらが初登場時のポン&コンのイラスト。本作のように顔は身についておらず、タヌキとキツネをモチーフにしたデザインされたキャラクターだった。

★ デザイン案



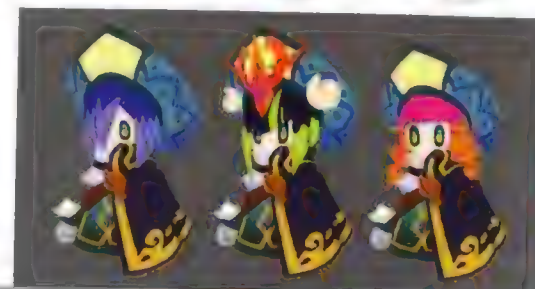
三魔官シスターズ

暗黒ようさいジャマハルダを指揮する幹部たち。ザン・バルルティザーヌ(黄色の女性)、フラン・キッス(青色の女性)、フラン・ルージュ(赤色の女性)の3人で構成されている。宇宙に散らばったジャマハートを回収する任務を遂行する。

ラフスケッチ



デザイン案





帽子にジャマハレダロコのハート模様の飾り
服はダークネススター

↑セリフ的に他の2人よりも
信仰心が低そうなので
髪で帽子の模様か隠れた
ままで良いかです。

【三魔官1】
水の三魔官女 フラン・キスス

【三魔官2】
火の三魔官女 フラン・ルージュ

【三魔官3】
雷の三魔官女 パリン・ザ



【キャラクターの性格を表す】

- ・三魔官1はアクセサリがリボンに見えるようにしています。(女性的、おっとりで内向的な雰囲気)
- ・三魔官2はアクセサリがポニーテールに見えるようにしています。(スポーティで熱血な雰囲気)
- ・三魔官3はアクセサリがロングヘアーに見えるようにしています。(大人びた誠実な雰囲気)

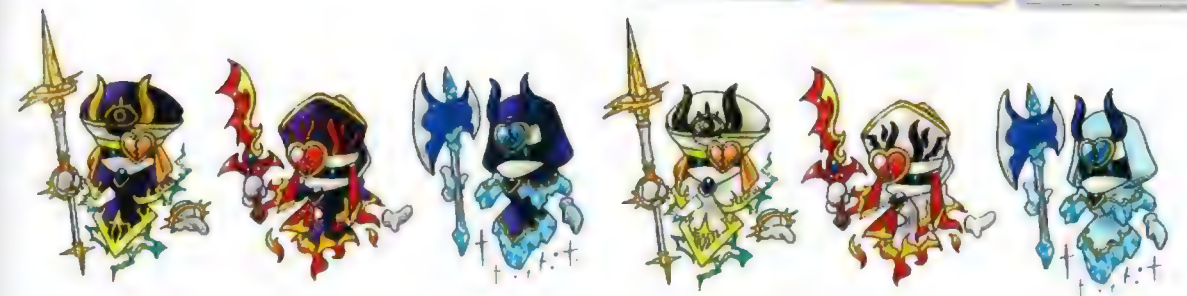
衣装決定時のイメージ



【別案】

- ・魔法で分けたデザイン
- ・アクセサリはくはない、神官の帽子
(ハイネスのことを考えて帽子は近い)
- ・顔のデザインがダークネススター
(このデザインに含まれているもの)
に似ている

三魔官シリーズの初期デザイン案。性格やテーマカラーはこの時点で決まっており、モチーフとなる武器をリボンや髪で隠してしまっている。また、ザン・パルルティザーヌの名前は、このころはパルルザと呼ばれていた。



★デザイン 決定稿



本作は、～編というように区切られた、テンポ良く進む展開も特徴ですが、これはパッと遊べてすぐやめられるNintendo Switchに合わせて考えられました。このシナリオから一気に新作の雰囲気を高めるため、前半の「星のカービィ」らしいボスたちに対して

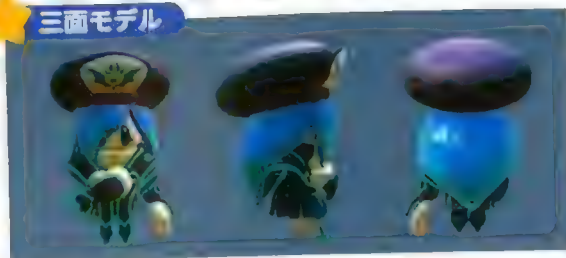
この三魔官が登場。当初は三幹部と呼んでいました。帽子、神官、三種の武器属性という個性を元に、デザイナー陣がたくさんアイデアを出してくれましたが、良いデザイン案が多く、デザイナーのリーダーたちと決定する時にとても困ってしまいました。

DECORATING

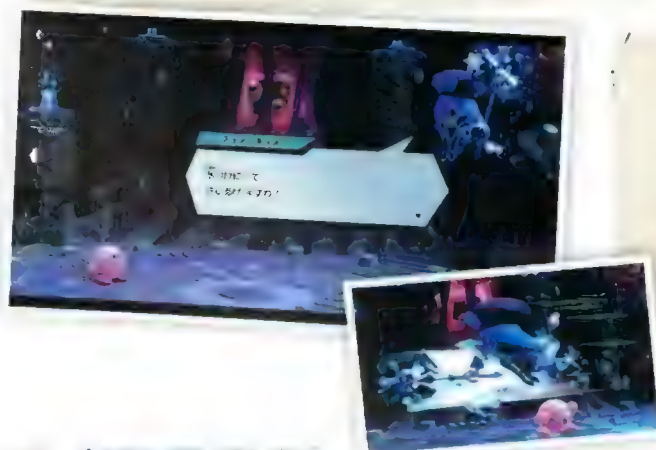
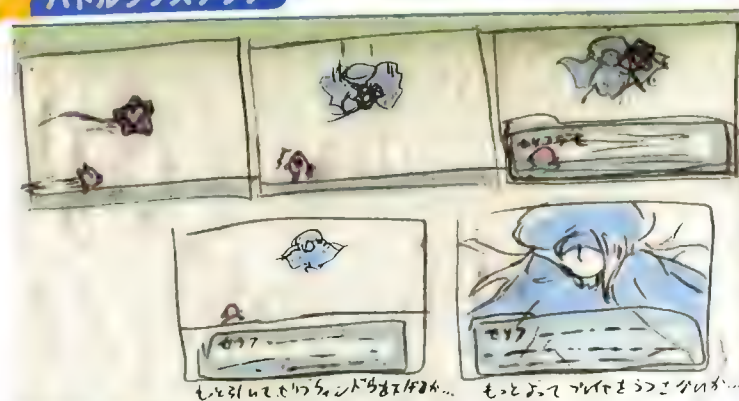
氷華の三魔官 フラン・キッス

青いロングヘアーの三魔官の1人。冷静沈着な性格で、凍てつくような冷気と斧を使って攻撃してくる。また、生き物を凍らせて集める趣味があり、それらを秘蔵コレクションにしている。

三面モデル

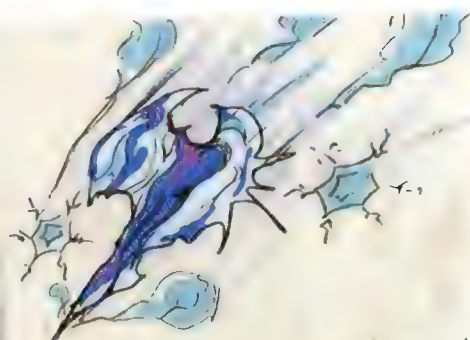


バトルラフスケッチ

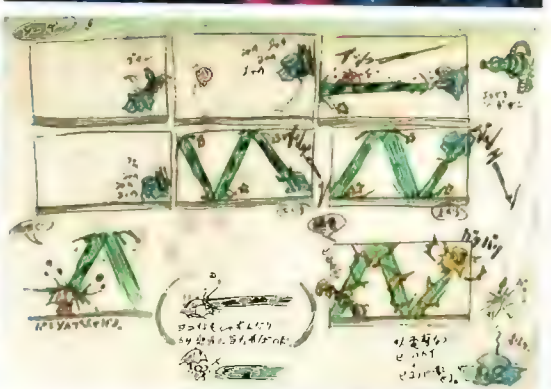
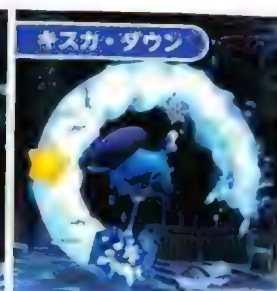


DIRECTOR'S NOTE

お仕事の都合上、初期段階にチームから挙動案を求められますが、キッスのころはまだデザインも詳細決定前。開発工程としては自然ですが、その結果、ラフにはさまざまな三魔官が存在していますね。氷華子にまつわる技名の案も見えます。このころから戦闘イメージを伝えますが、製品版の動きと見比べても面白いかもしれません。資料は外にお出しする想定ではなく、本書もビジュアルがお好きな方に向けたものですが、ウェブサイト上などでラフを必要とされるお仕事も増えて、古い資料を見ながら、シリーズが広がる媒体の変化も感じています。



フローズンジェラート



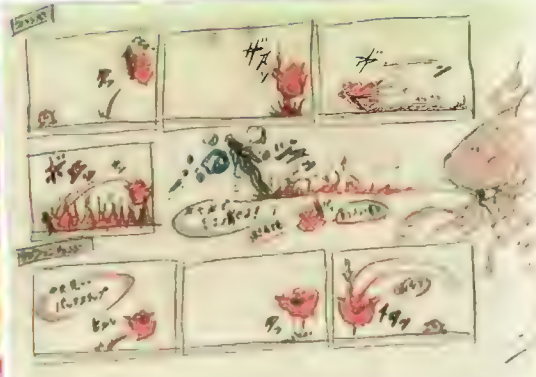
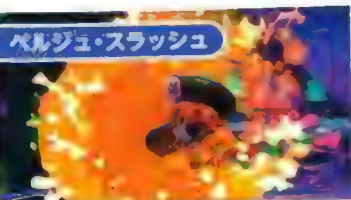
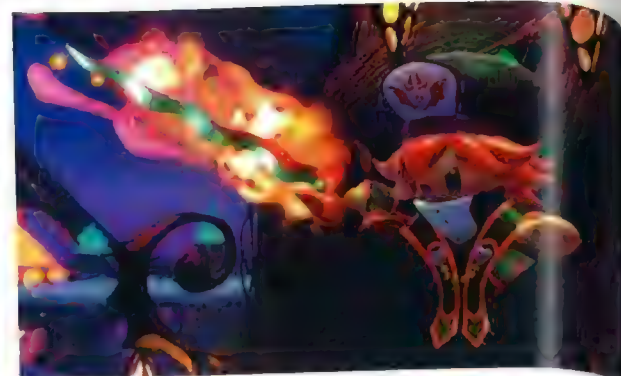
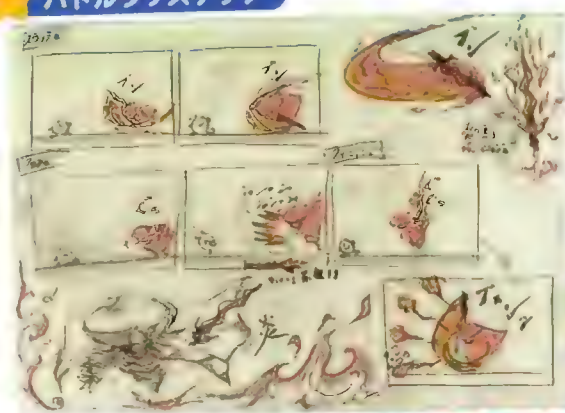
業火の三魔官 フラン・ルージュ

赤いショートヘアーの三魔官の1人。燃えるような熱い性格をしており、炎と剣を使ったパワフルな攻撃を繰り出す。同じ三魔官のフラン・キスのこととなると、つい熱くなり過ぎてしまう一面も。

三面モデル



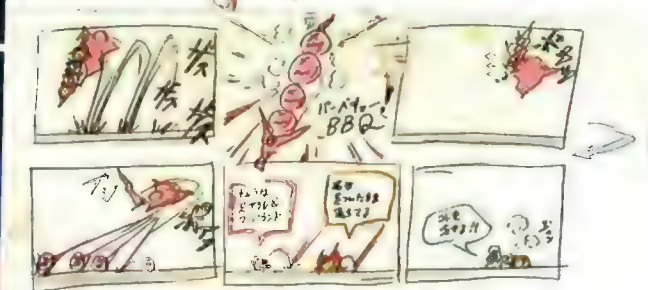
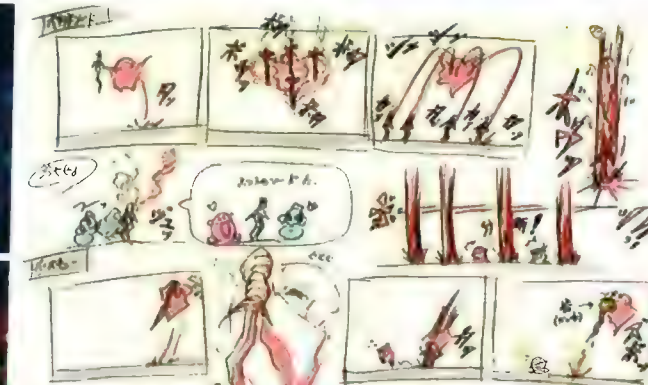
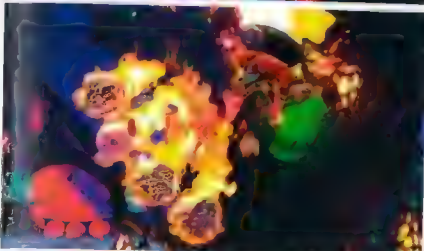
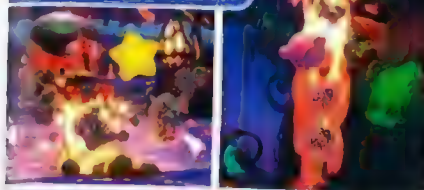
バトルラフスケッチ



レッドホット・ペイドソード

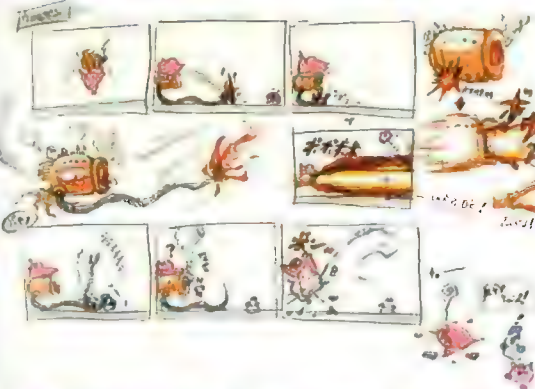


バーベキューパーティ

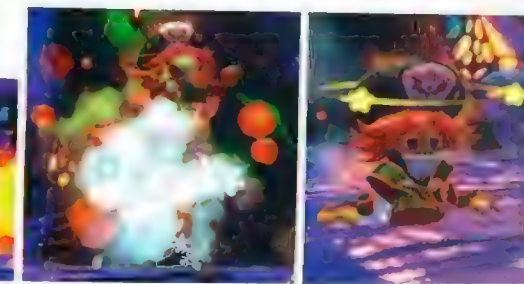


DIRECTOR'S NOTE

名前にフランと付いた斧、フランキスカ。それと剣になる炎の形の剣フランベルジュ……その使い手のフラン・ルージュです。髪型もまさに燃える炎です。当初赤色をリージュにしたいという考えもありましたが、熱血な個性を活かした役柄に、ルージュもまだラフでは仮の姿で、先行して着手してるのがわかります。当然ですが各ボスには文字の設定資料があって、ラフはその補助なのですが、ボスのあの動き、イメージが伝わるでしょうか。シスターズという名の連戦から前線にも見えますが、ほかの三魔官とは違う個性を持ち、パワフルな特徴があります。



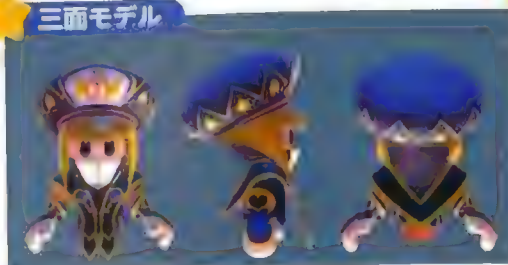
オープン・ウェルダン



雷牙の三魔官 ザン・パルルティザーヌ

ハynesに絶対の忠誠を誓っている、金髪の三魔官のリーダー。責任感がとても強く、雷と槍を使った素早い攻撃が得意。ジャマハルダに電力を供給し続けている模様。

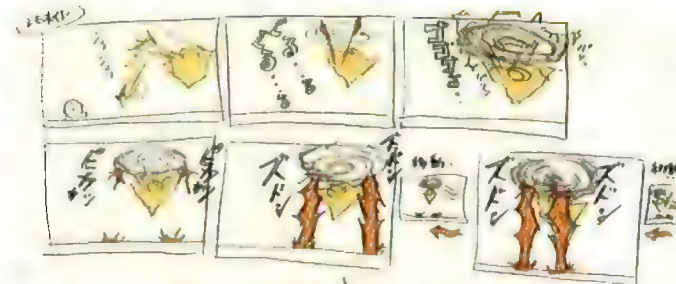
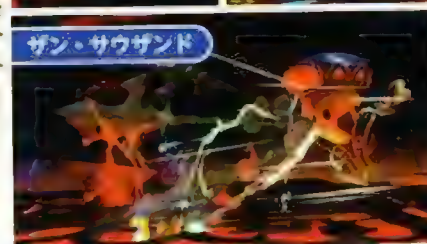
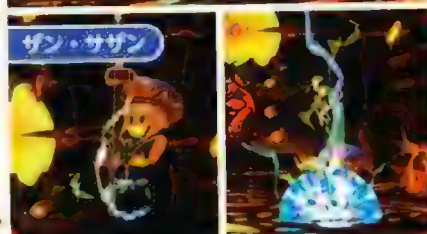
三面モデル



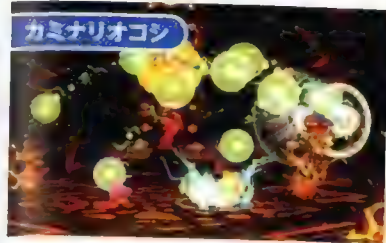
カミナリオコシ 三面モデル



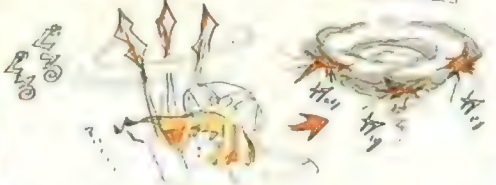
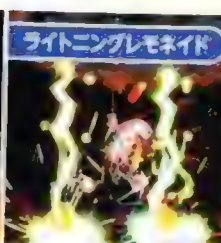
バトルラフスケッチ



カミナリオコシ

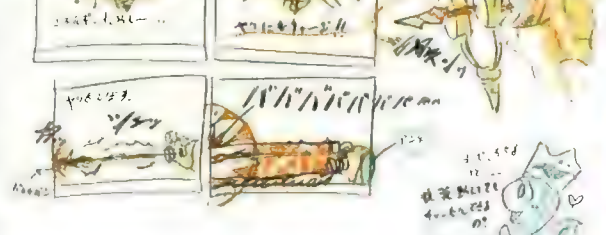
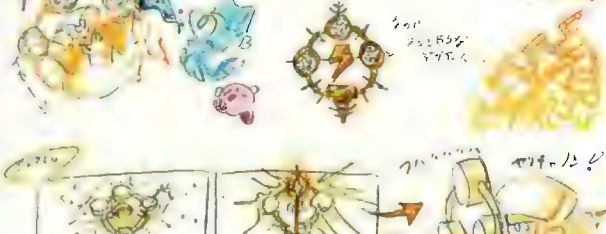
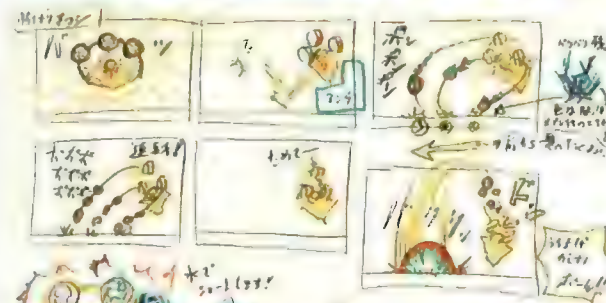


ライトニングレモネイド



DIRECTOR'S NOTE

ランス使いのザン・パルルティザーヌ 特徴としてさらに長い名の実も出ていましたが、UIの関係でここまで、なので現時的にはあの表記でも略称……？このころになると採用案に近いラフも見られます。特徴を描き、絵的な発展性も残しつつ伝達するパランスは毎回悩ましいです。ちなみに現場では皆、「デザイナーさん」と他職種をざん付けで呼び合っていますが、ビジュアルの花形、主役はまさしくデザイナーさん！主役を交えここから各職種、企画者も集い、より完成度の高い三魔官にすべく、調整作業が始まります。



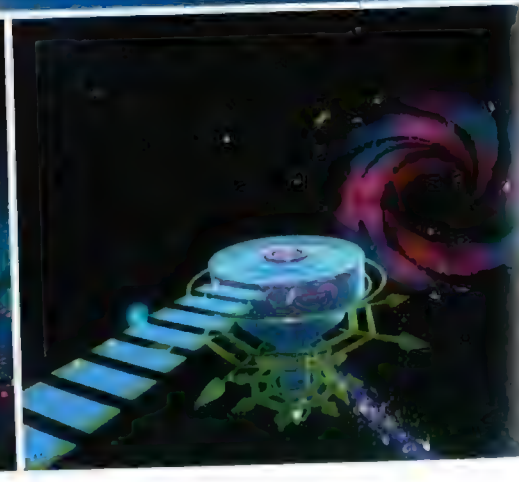
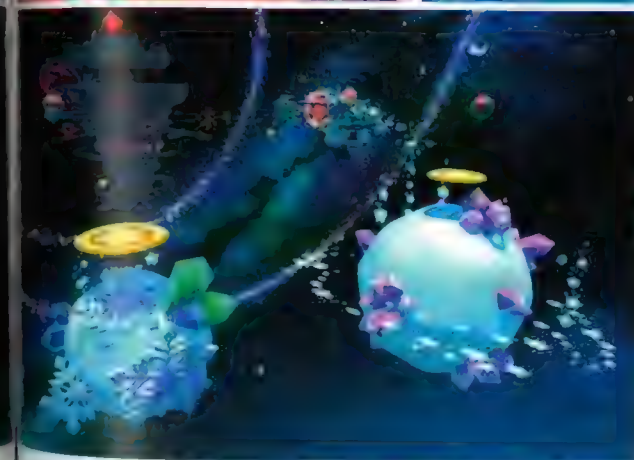
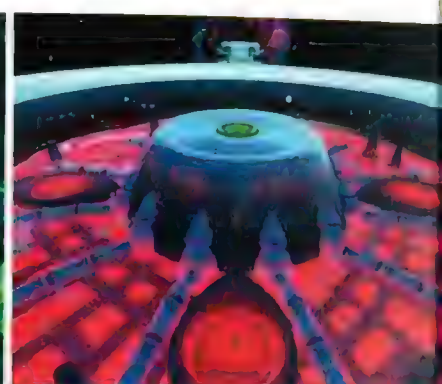
エレクトロエクレア



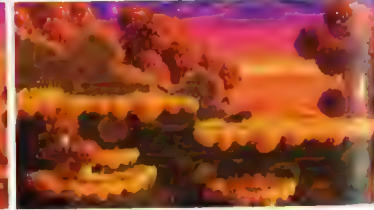
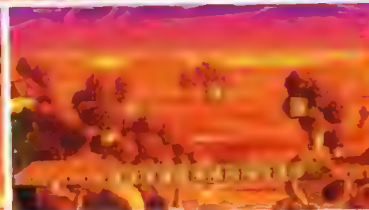
遥か きらめきの勇者たち



ポップスターから宇宙に飛び出したカービィたち。さまざまな惑星に立ち寄りながら、大魔王マジュハルガロアを目指す。宇宙の片隅には、歴代シリーズに登場した星や宇宙船の姿も……！



惑星フォルアース／小惑星フォルナなど (VS. ユグドラルウツズ)

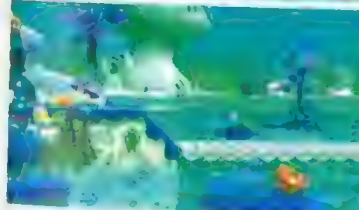
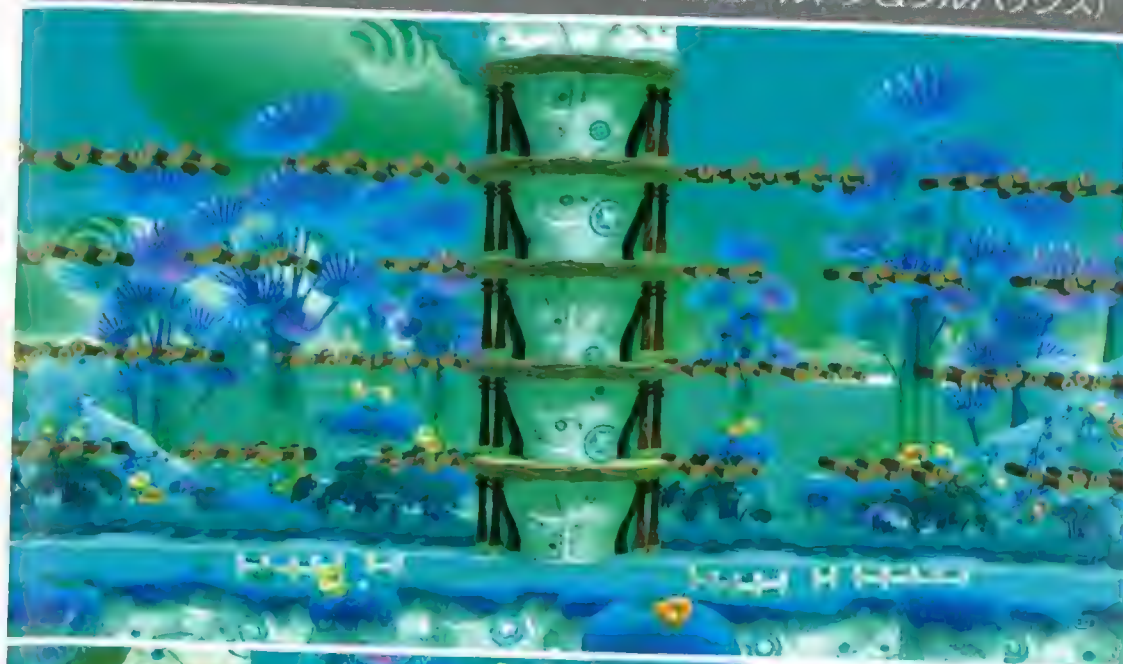


DESIGNER'S NOTE

大草原の穂波が、金色に輝きながら揺らぐ景観を印象に残したいと思い、制作したモチーフです。そのため、遠景はあえてその広大さを引き立てるレイアウトになっており、テーマカラーをどことなく秋の夕暮れを連想させるような色合いにしています。

また、木立やその他のオブジェクトは、景観の印象を損なわないよう、シンブルな形状のデザインとなっています。

惑星ミスティーン／小惑星マリーンなど (VS. ゴールドン&シルバックス)



DESIGNER'S NOTE

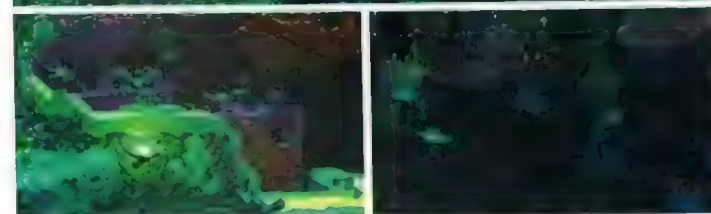
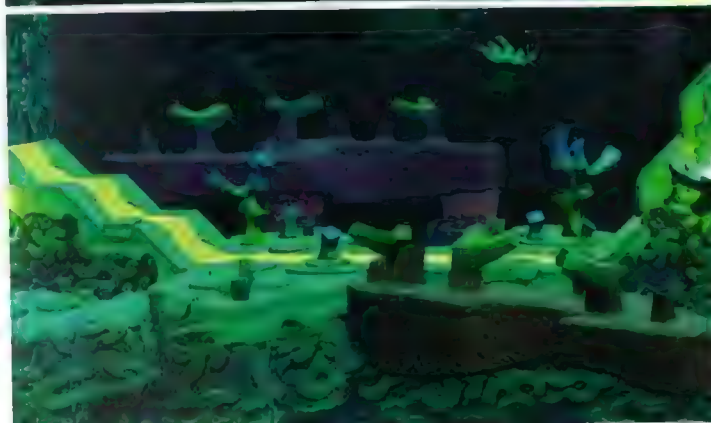
見たことがない海岸！ 違う惑星に来た！と感じるように、青から黄緑くらいの色彩設定で構成しました。

空の色彩は、地平線に向かって黄緑になっていく箇所が鈍重に表現できたと思います。青から黄緑は、よく似ている色彩で見にくく単調な印象になるので、プレイヤーが歩く場所や壁などは、白っぽく設定して見やすくしました。

壁は独特な模様を目指し、質感をサンゴや軽石のような感じにして、大胆な円を使ったデザインでも、不思議な印象もありつつ違和感のない壁に。

木は壁のような独特なデザインではなく自然にありそうな形にして、束になっているインパクトで存在感を出しながら、色彩だけで不思議な世界に溶け込むようにしています。

惑星ポッカラノ小惑星グードなど (VS. アンセスビッグママ)



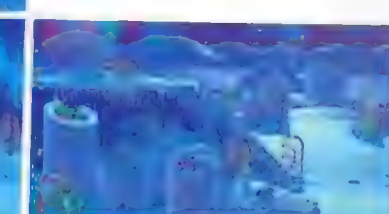
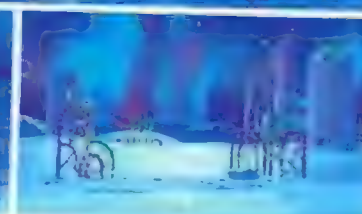
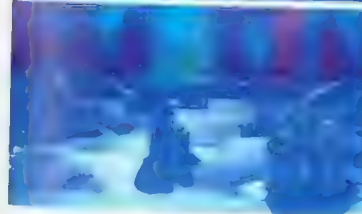
DESIGNER'S NOTE

静かな雰囲気を出しつつも、少し涼しげな感じが出るように、穴から星空が見える緑と青の色彩で構成した洞窟を制作しました。

壁の模様や、ライトアップしている花のような岩などをうねうねとした植物のような形にして、それを全体的なデザインの雰囲気にも反映させています。普通の洞窟とは違うけど洞窟らしく見せるのに苦労しました。苦労したけれど、うねうねしたデザインが一番こだわったので気に入っています。

うねうねとした模様が細かく、色彩の幅があまりないモチーフが並ぶので、あっさりしたデザインの場所も設けて、手前の色味を緑系に、奥を青や紫に設定してバランスを取ったり、プレイヤーが通る場所は、見やすくするために一番明るい黄色で表現することで、進む方向がわからなくならないように気を付けました。

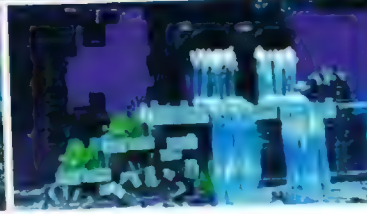
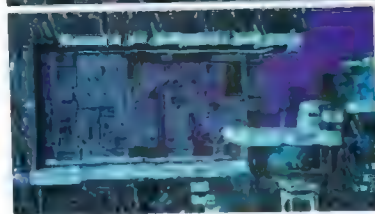
惑星ハッコルノ小惑星フューなど (VS. フラン・キッス)



DESIGNER'S NOTE

七色の飴細工のようなアーチには、『夢の泉の物語』の「レインボーリゾート」の背景をオマージュした遊び心を取り入れています。雪原には、宝石箱をひっくり返したようなカラフルな氷の粒を散りばめたり、生クリームでコーティングされたロールケーキをモチーフにしたオブジェなどを配置することで賑やかに装飾しました。また、逆光を採り入れることで、光と影のコントラストを強調し、さらに個々の装飾の存在感を引き立てるようにしています。

惑星ピサーシャ／小惑星ガベルなど (VS. クラッコ／ツインクラッコ)

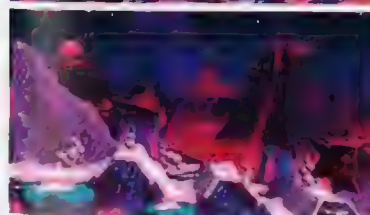
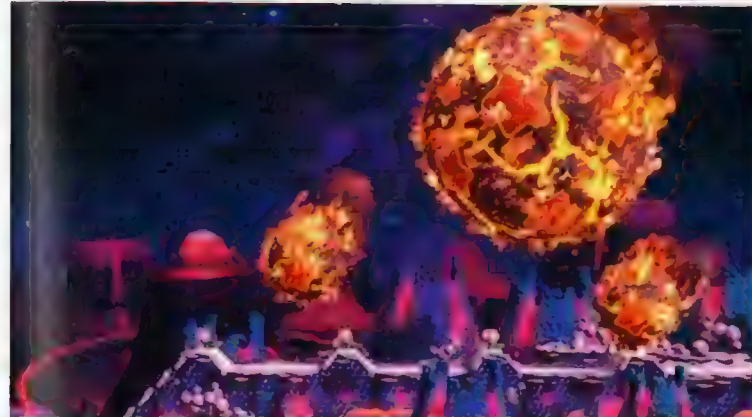


DESIGNER'S NOTE

「もし、この舞台の星の住民だったら、この建物をどのようにして築き上げるだろうか?」と、シチュエーションを想像しながら形にしていきました。

アンバランスに積み上げられた、いびつで継ぎはぎだらけな建物の様相からは、まだまだ建築レベルが低いことを感じつつも、ところどころに見られる歯車のような造形物からすると、もしかしたらこの仕掛けが文明の繁栄に大きく関わっているのかも?……などと、想像を膨らませながらデザインしました。

新星ドルムアーツ／小惑星メラーガなど (VS. フラン・ルージュ)

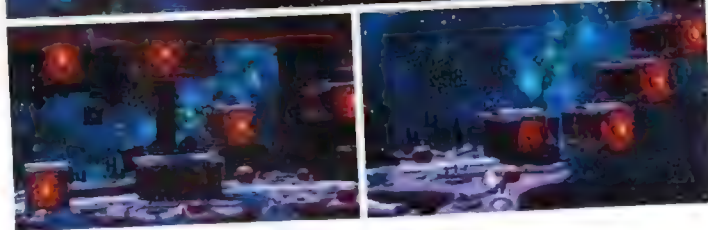


DESIGNER'S NOTE

ほぼ青と赤の2色で構成された惑星。マグマがモチーフなのに、涼しげな青い色味との共存と、空が宇宙という世界でのマグマの熱さを表現するのに苦労しました。こういった色彩構成でマグマをモチーフとするのは初めてだったのですが、赤と反対色の青が全面にあることで、赤いマグマが目立ち、火の粉がはっきり見えるようになって、うまくいきそうだと考えた時は安心と喜びを感じました。

また、マグマの熱さの表現をより強調していくため、山や壁、小物などに、どろどろに溶けた粒状の円を描いたデザインを取り入れました。単体で見ると気持ち悪いのですが、全体を見てみると不思議な惑星のデザインに落ち着いたのでよかったです。制作を進めるなかで、手前や奥に配置してある青緑色の山の色彩が、ピンク色寄りのマグマと合うのが発見でした。

大魔星マジュハルガロア/神降衛星エンデセと (VS.ザンザリルティサース/ハインス)



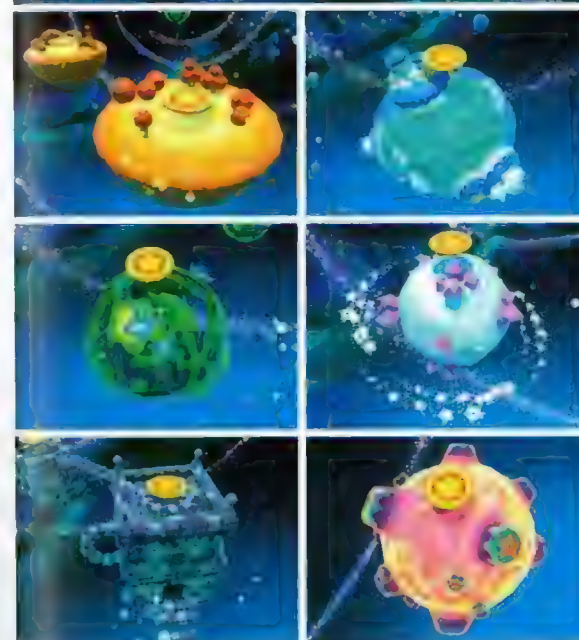
DESIGNER'S NOTE

最後の戦いに近づくにつれて、室内のイメージだった背景に徐々に宇宙が見え始めます。浮いている箱の地形を配置したり、未来文明的なデザインを施した神殿のような地形や、専用のエレベーターなども制作しました。白い神殿風の場所は人工的なイメージを出すため、ひし形・四角形をメインに、円などのデザインを取り入れ、建物感が出るよう設計しました。その中でも目のモチーフは不気味で、見られている印象も受けるアクセントになったと思います。

奥のひし形の赤い浮遊物は、人工的に見えるけど目立ちすぎないように色味や大きさを調整し、逆に手前の壁の赤く光る接地物はプレイヤーの道しるべ的な役割だったので、目立たせるために配置する量や光る範囲などに気を使いました。

一番気に入っているのは、柱や壁にある小さな四角のデザインの中に青や紫、ピンクの色味を入れて宝石のような質感を出したところですが、よく見るとすごく綺麗です。

遙か、きらめきの勇者たち：ステージオブジェ



DESIGNER'S NOTE

ここは最初に「カメラで360度見渡せる」というのが決まっていた唯一の場所なので、まず宇宙を作りその中をプレイヤーが迷わず進めるよう各ステージの星をデザイン・配置していき、進む方向をふんわり伝えるために周りを渦状の銀河で包んでいるのですが、初めは何も無い真っ暗闇の宇宙を前後がわからずに画面酔いしなから作っていたのを覚えています。

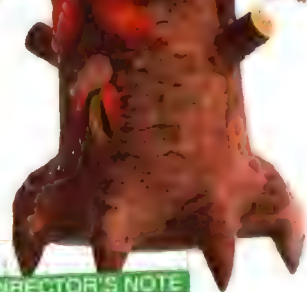
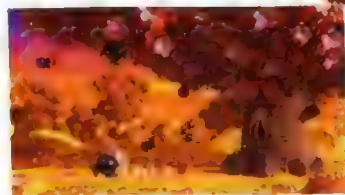
ラストステージの要塞はハインスの雰囲気から想起した、白が基調の聖杯をイメージしています。下方先端の形状は、宗教感を出すために五重塔の相輪をモチーフにしました。三層宮に使われている、漢字をモチーフにしたような文字も取り入れたいと思ったので彫り込んである文字や、まだ要塞に入る前のお経のようなシールドに浮かび上がっている文字は、シリーズでは珍しく縦書きにしています(でも「HAL」の文字だけは横書きです)。

また、ここではコンセプトとしてシリーズのどの作品とも時間的にも地続きな空間を描きたいと思っていたので、全ステージクリア後にはこれまでに冒険した星や、あんなものやそんなものを登場させています。ぜんぶ見つけられましたか？

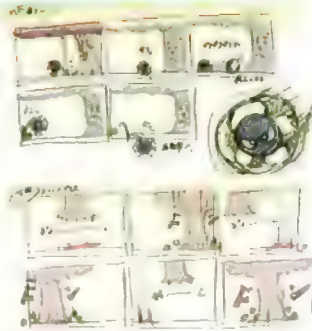
プログラマーの粋な計らいで、25周年記念にふさわしく、イースターエッグの登場確率は合わせて25%になっています

残桜の古樹 ユグドラルウツズ

小惑星フォルナに登場する、エルダーな樹木の王。桜の老木で、まゆげやひげに見えるのは葉っぱ。ウイスピーウツズと異なり、サクランボやプレードを落とす。



バトルラフスケッチ

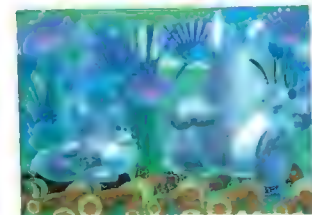
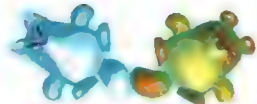


DIRECTOR'S NOTE

若々しいウイスピーウツズの後、この星の運命ボスの2番手に現れる残桜の古樹。本作のどこかに少しでも桜を取り入れたくて。これまではプラウワズやサイボーグなどが登場しましたが、本作は古樹。樹齢の割だけ技や顔、質感にも深みが出て、色変えキャラの域を超えています！

金閣銀閣 ゴールドン&シルバックス

小惑星マリーンに巣くう、黄金色のタヌキといふし銀のキツネ。縄張り意識が強く、侵入者を見つけると見境なく襲ってくるけものモンスターズ。



デザイン案



三面モデル

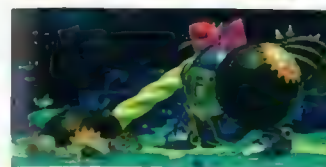


DIRECTOR'S NOTE

広大な銀河銀では、ボン&コンもただの色変えボスではなく不思議な金属の野獣に。鎧も脱ぎ捨てていて、舞台を変動させる後半戦も見所です。道中のBGMも彼ら由来の懐かしいもので、彼ららしさはもちろん、ご存じのない方にも新曲のように楽しんでいただけたかと思います。

頑強なる大母 アンセスビッグママ

小惑星クードに登場する、鉄壁の守りを誇る女戦士。巨体を活かしたパンチを繰り出してくる。鎧かはかると、キュートなインナー姿に。



DIRECTOR'S NOTE

大型ボスが読みなか、『ウルトラスーパーデラックス』以来のアイツも超・巨大化して登場、フレンズスターの新章と異質性で戦うので「The アルティメットチャオイス」では出会えません。鎧を破壊されてもおどろきかかると、そのギャップとしてインナーはキュートで、どこかカービイらしいです。

三面モデル

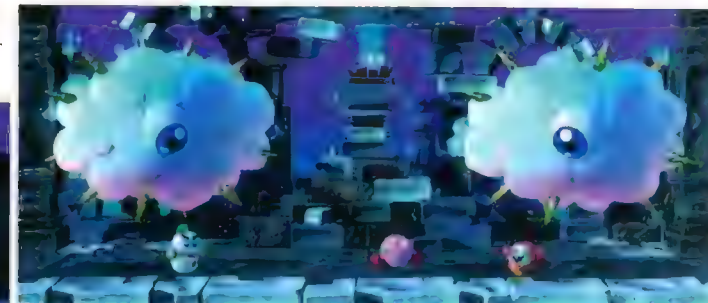
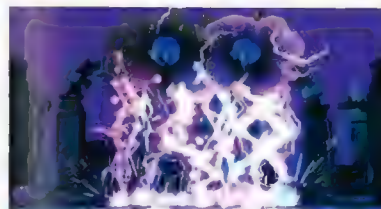


本体 三面モデル

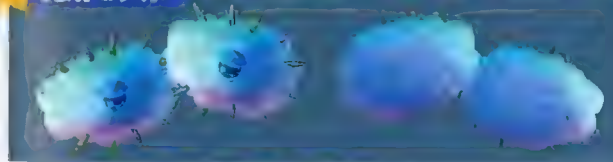


乱舞する双雲 ツインクラッコ

小惑星ガベルに登場する、「星のカービイ」シリーズおなじみの雲のボス。ポップスター産と異なる環境で育ったため、双子に分裂。



完成モデル



DIRECTOR'S NOTE

シリーズでも外せない彼なので、ポップスターでも出そうと考えていましたが……雲の闘門として「雲色のどっておき」にし、定額クラッコに加え二つの目が顔にも見える、巨大な双子となつての登場です。感電や凍結するなどのリアクションも、本作ならではのですね。

魔神官 ハイネス

神降衛星エンデにある封印の祭壇で、破壊の神を甦らせようと企む魔神官。儀式に失敗し、宇宙に散らばってしまったジャマハートを回収するよう三魔官シスターズに命じる。

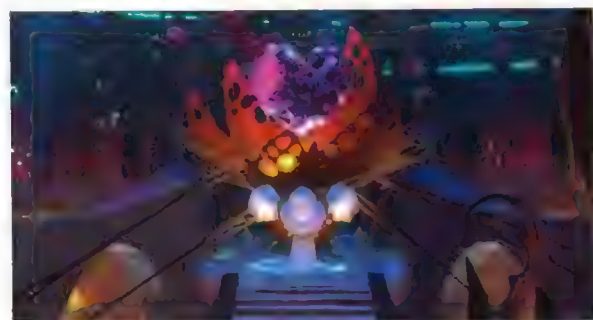
三面モデル



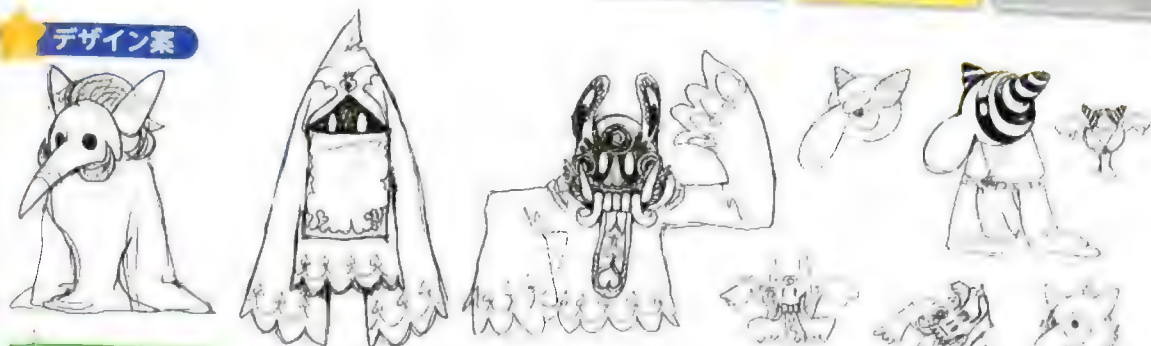
三面モデル



ラフスケッチ



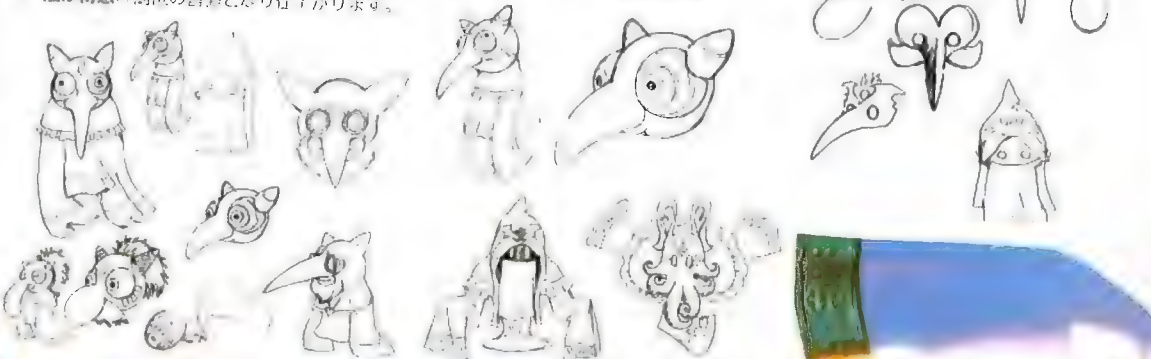
デザイン案



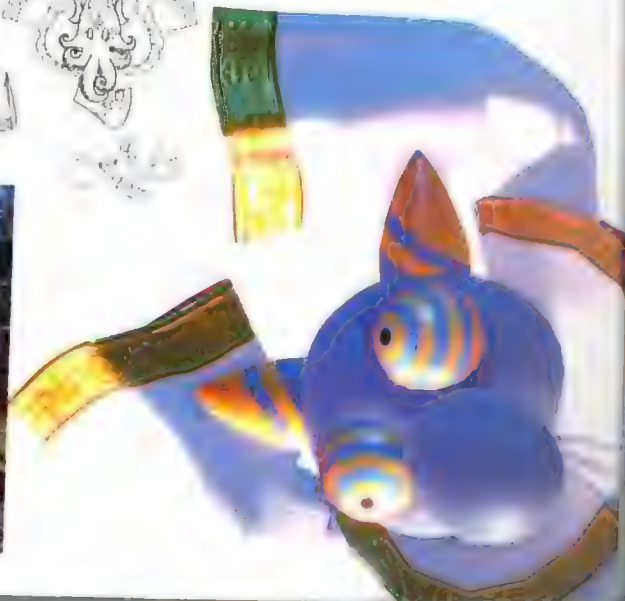
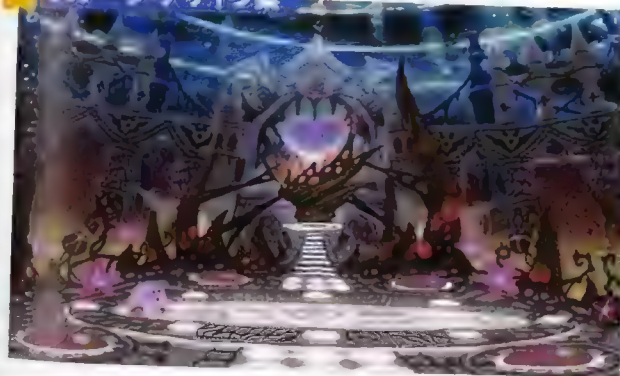
DIRECTOR'S NOTE

新作の、とくに無難役はその出番が突然に足りがちで。作品の個性も考えて、本作の役はオープニングから活躍します。なので対峙時には見覚えのあるデザインに。そこに変化として、仮面のようにフードが外れる演出が入ります。

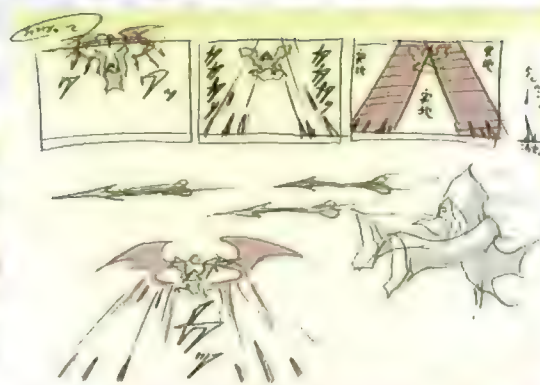
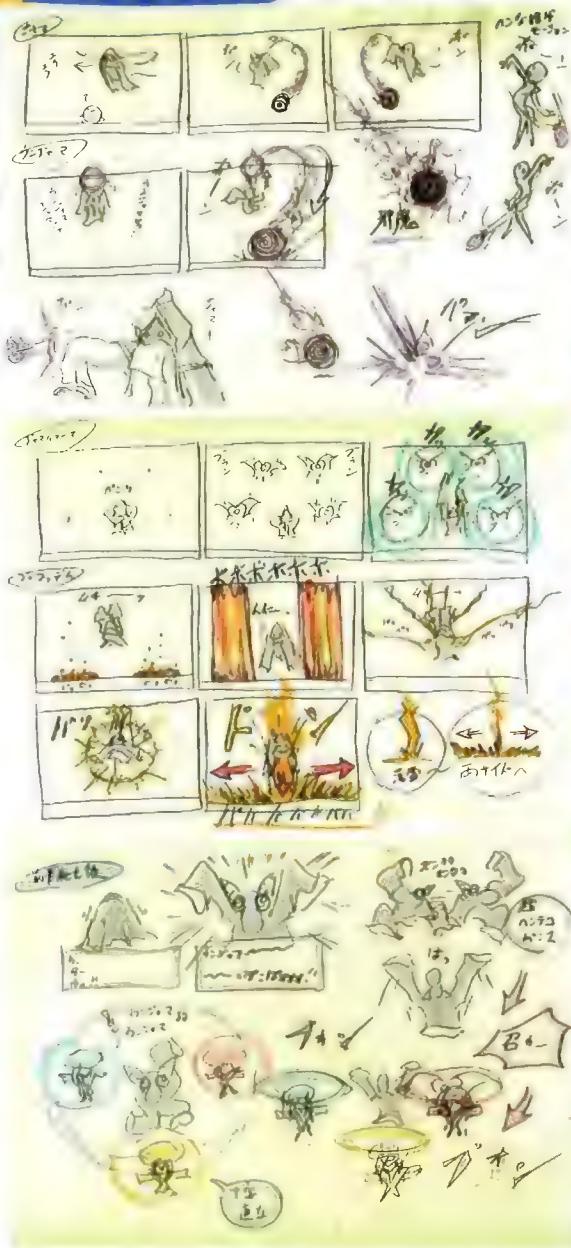
開発初期から考え、美形や高貴などの要素も出ていましたが、『星のカービィ3』からキャラクターデザインのリードデザイナーの家に最も響きました。神官を作るためゲームで探め、試行錯誤の末、マッドライテンディスト風のキャラに。ただエリートではありますが、科学のエリートではなく、魔法が得意な高貴の言動と取り付きがります。



ステージデザイン案



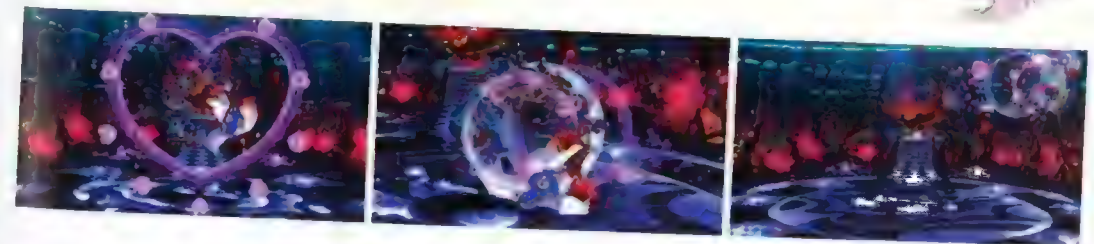
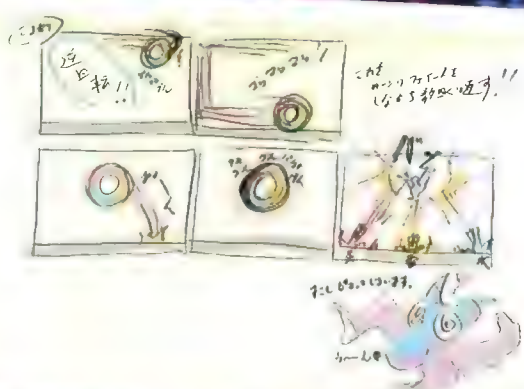
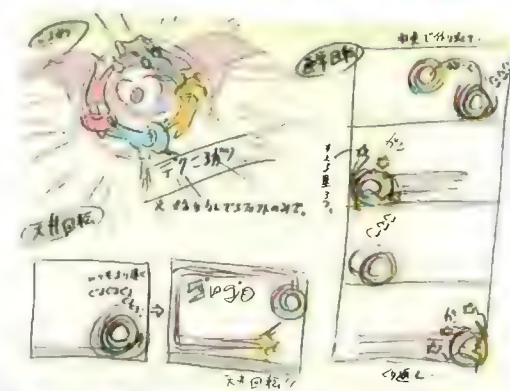
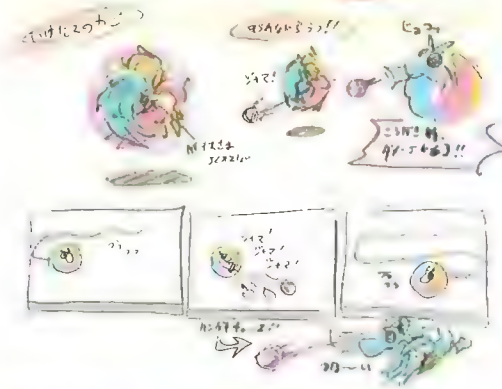
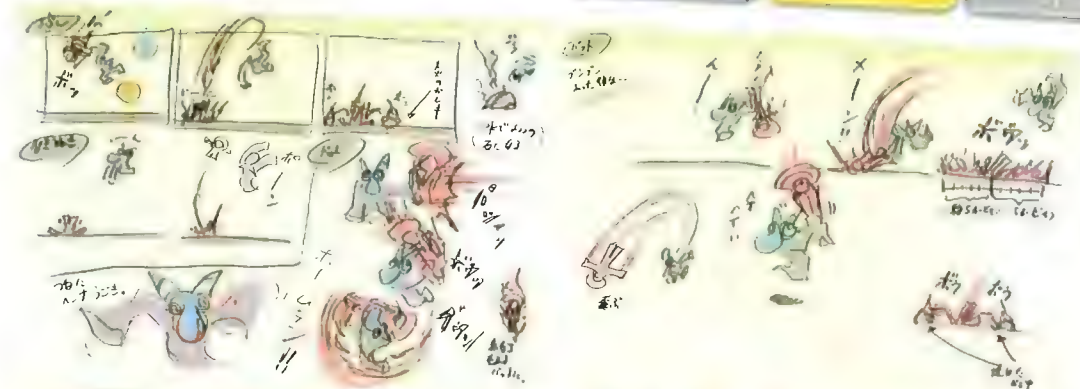
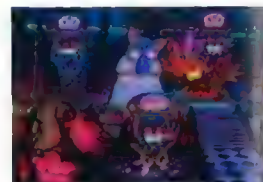
バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

湧き出る夢魔、乗り移る暗闇、芸術の魔女、嘘つきの王、何かを忘れた経営者……歴代の闇の悪役たち。そこに連なる新たな大ボスを描くチャレンジですが、今回のボス戦は2D内に収めたく、加えて大きな変化も必要でした。

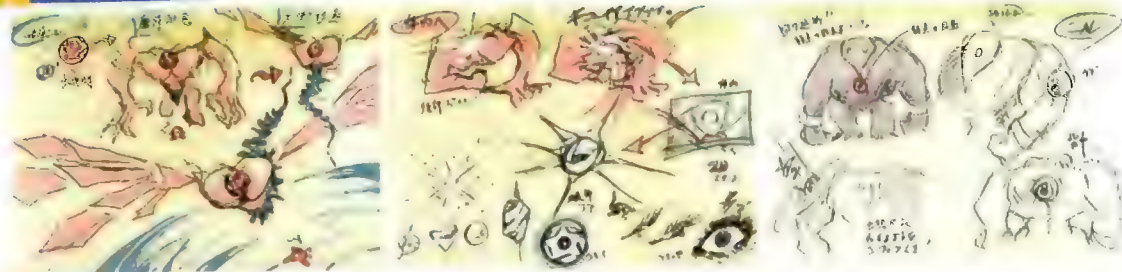
前半は妖しく、後半はエリートが荒ぶるような、また祈禱からも着想を得た舞踏バトルへと場面転換。4人プレイなのでボスも4体、……と思ったものの、その大乱闘はまた別の機会に残し、ここでの三魔官たちはそれぞれ動かない設計にします。リードデザイナー渾身の演出が加わり、あの激しい楽曲も合わさって、本作一番、驚きのボス戦となりました。



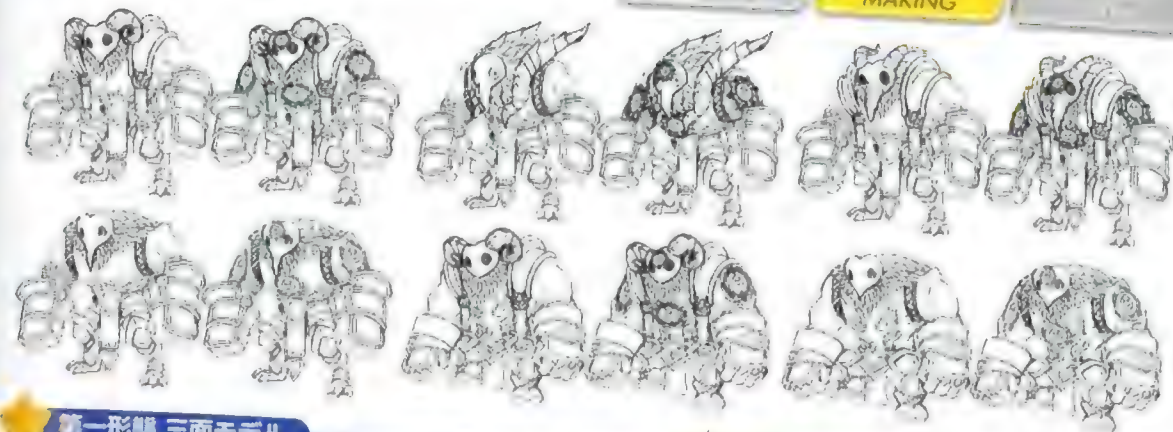
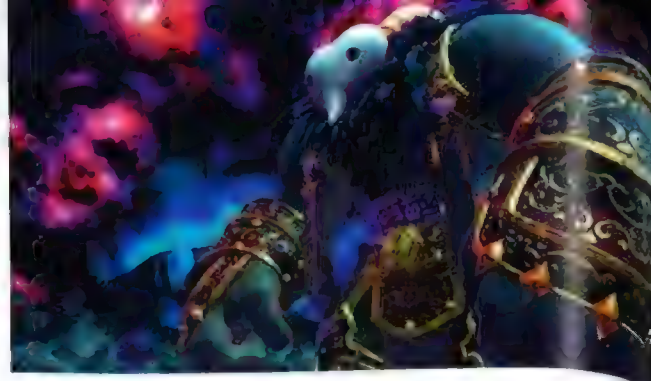
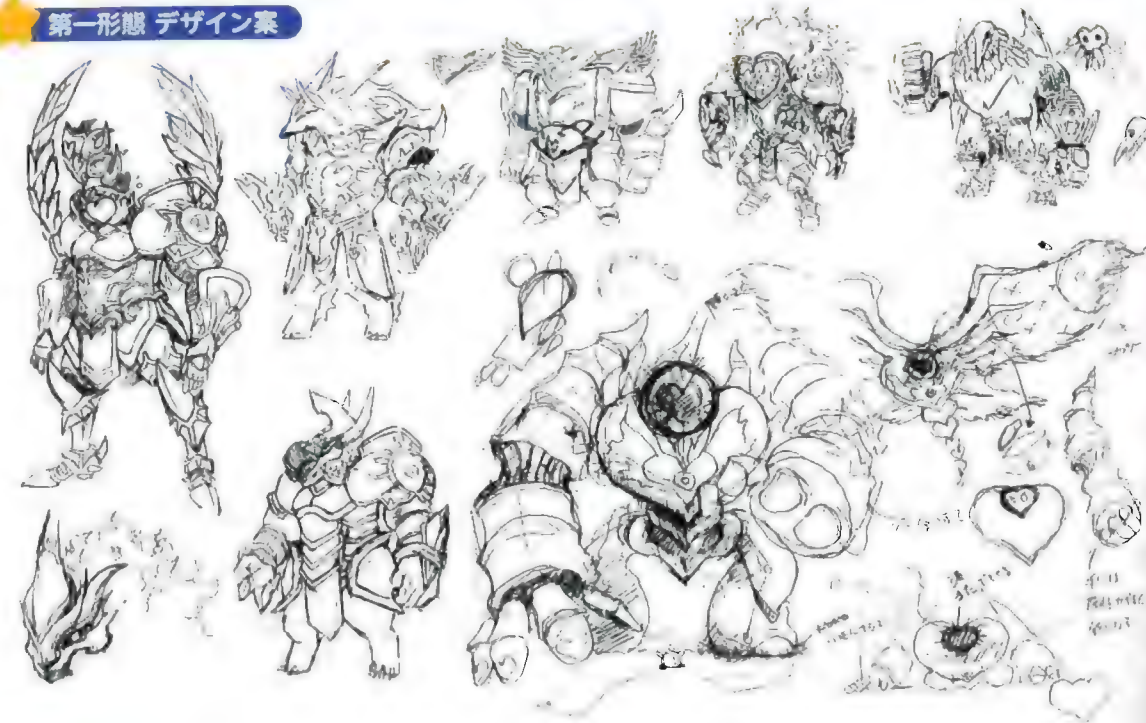
破神 エンデ・ニル

ハインスが破壊の神と信じ、復活させた謎の存在。邪悪な心が集められることで破神となり、神々しい姿(第三形態)に変化していく。体内にはニルの本体(第四形態)がいる。

ラフスケッチ



第一形態 デザイン案



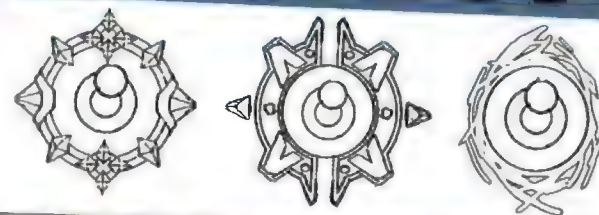
第一形態 三面モデル



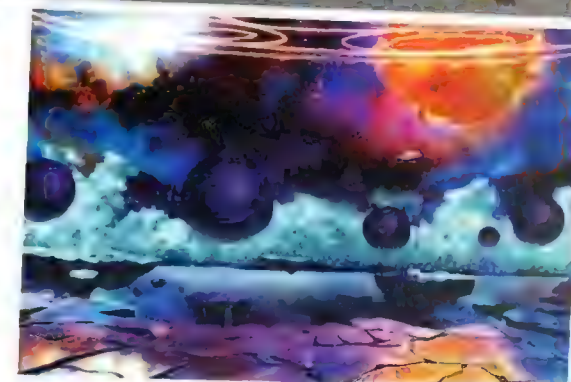
DIRECTOR'S NOTE

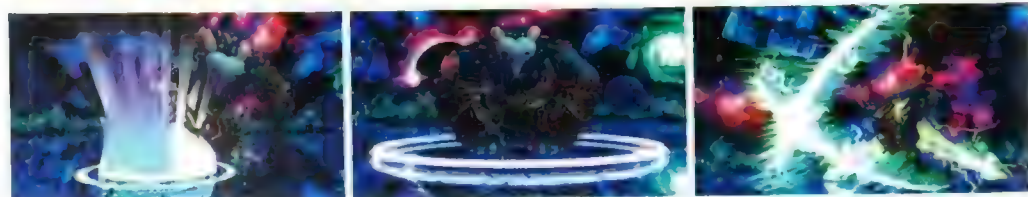
美や機械仕掛けをビジュアルテーマにした過去作ボス、その次に現れる未知なる新ラスボスです。コピー能力単体では太刀打ちできない、強大なパワーをテーマにデザイナーとともに磨き込みました。海苔や民族性を感じる装飾を取り入れ、シリーズボスらしくも感じられるように頭身を下げてもらいました。異議に制限をかけないよう最初はなるべく自由に考えてもらい、整える作業は後にし、新しいデザインが生まれやすくなりました。

HDの3Dボスなのでテクニカルな技術が必要で、そのためデザインはリードテクニカルデザイナーにお願いしました。フル3D空間を勇猛に征く、HDカービィらしいボスデザインとなりました。

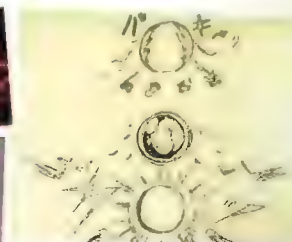


決定稿





この段階のラフも掲載されるとは、と驚いていますが、少しでも楽しんでいただける方がいらっしゃるのではあれば……！こちらは最終戦闘の初期のラフ。巨竜戦だけでも通常と双剣形態と二形態もある、さまざまな意味で総力戦のボスです。体内に入った者に似るため、三臓官たちの属性も揃ります。場面移動の際にロード画面もなく、BGMもシームレスになっていますが、ステージ構造的に実は3Dも体内2Dもすべて同じフィールド。当初は、コアはかなり固くても何度か3D→2Dを往復する独特な戦いで、今もそれが可能な構造に。ただボス戦のテンションを上げたい今作のテーマに合わせ、3D→2D間は各1往復に絞りました。



第三形態 デザイン案



DIRECTOR'S NOTE

飛翔する、神々しい天使形態です。2Dと3Dを行き来する独特な戦いが続きます。泉のような鏡面の床に、空からの槍攻撃が映る、ただ羽が生えただけではない、同じステージでも戦い方の違う、3D戦の上級編です。最後、波動砲を乱れ打つ姿は最も神々しさを感じる、

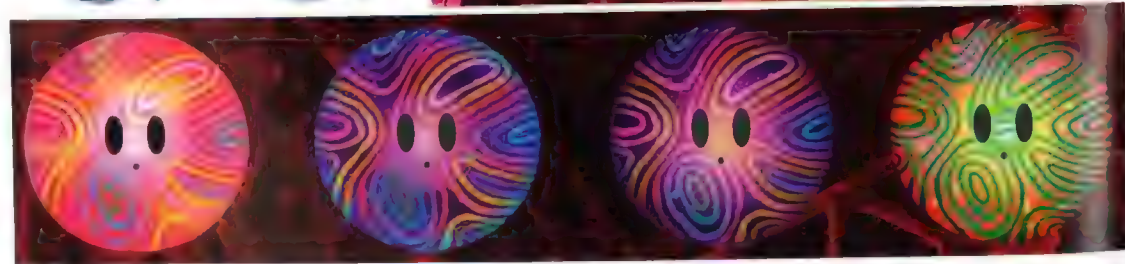
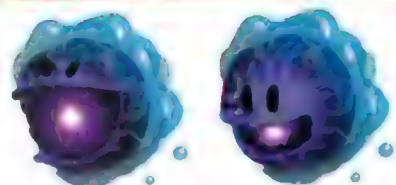
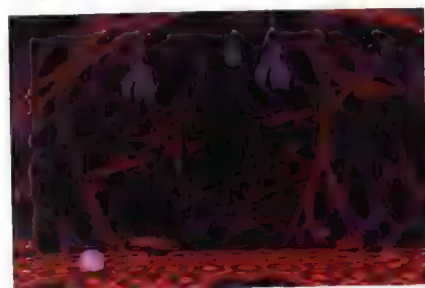
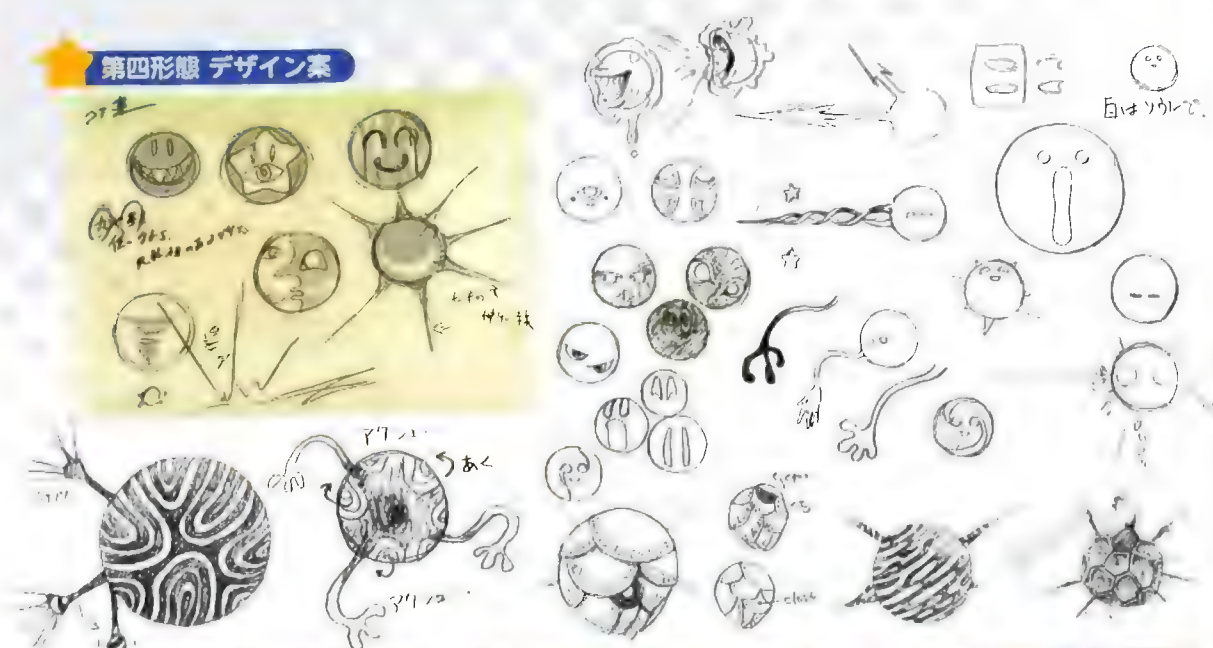
思わず声を上げるスタッフもいる迫りに仕上がります。小ネタですが3D形態の声は私の、2D形態は4人の開発者の混声です。通常版は迫力がありながら3Dが苦手な方でも挑めるチューニングですが、EX版はより手に汗握る手強さになっています。



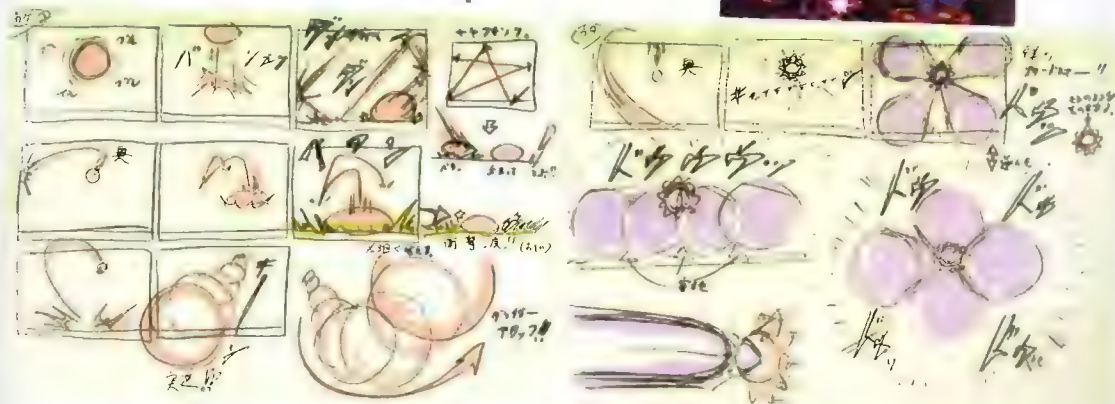
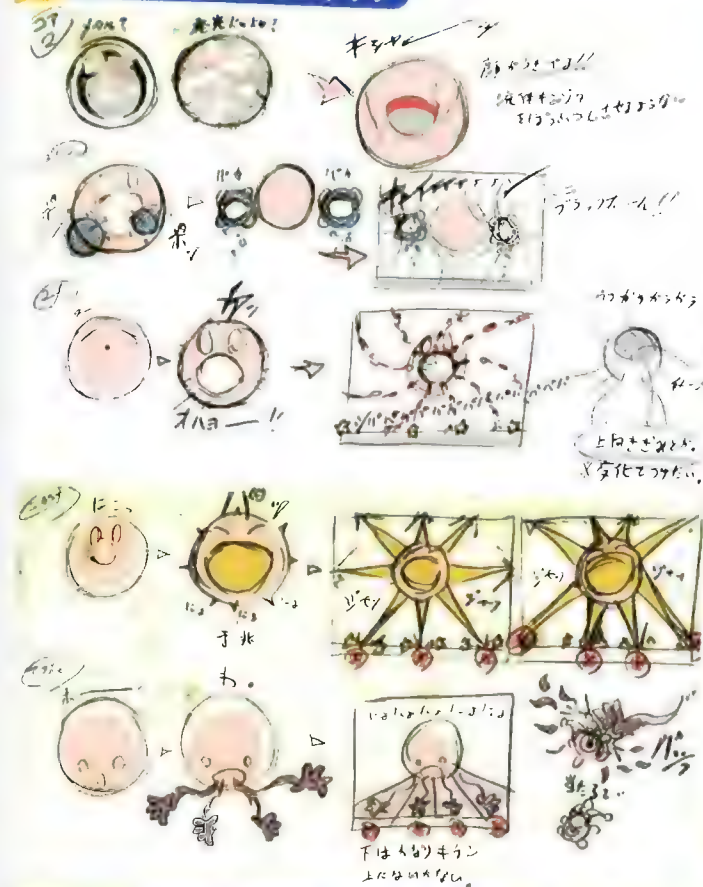
第三形態 バトルラフスケッチ



第四形態 デザイン案

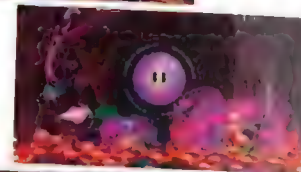


第四形態 バトルラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

第四形態はハートや星、球体といったシリーズならではのデザインから考えました。同じ作品の中に共存する、古典伝統と新規要素。何十年もお話が続きますとシリーズを育て広げるべく、チームは悩みながらも時に、その先の開拓に挑みます。ただ……たとえば歴代ナイトで明かされる素顔の意味など、明かされることで生まれる新たな謎も。それとは違いですが、近年のラスボスに比べシルエットはシンプルにし、初見の者に似る謎と不思議を残した、偉大成キャラクターを目指しました。





DIRECTOR'S NOTE

ストーリーモード最終章「星のカービィ スターアライズ」のラストシーンです。ゲームとしてはここからが本番でもありますが……。無料アップデートのたびに進化を続け、歴史が集い、かつての作品と作品とが集結します。何度もできるわけじゃない、この夢のような場面を叶えるため、苦労と難関の連続でした。

このページの解説スペースも多くご用意いただけましたが、ここまで来ますともう詳細はいいですね。1つの到達として……感無量、です。



CHAPTER.3

EXTRA



開発初期イメージ

“シリーズの集大成”と位置付けられて企画がスタートした本作。その基盤となった、開発初期の資料やイメージイラストたちを初公開。「星のカービィ」25年間の結晶となる「スターアライズ」のすべでは、ここから始まった。

初期イメージ

開発資料

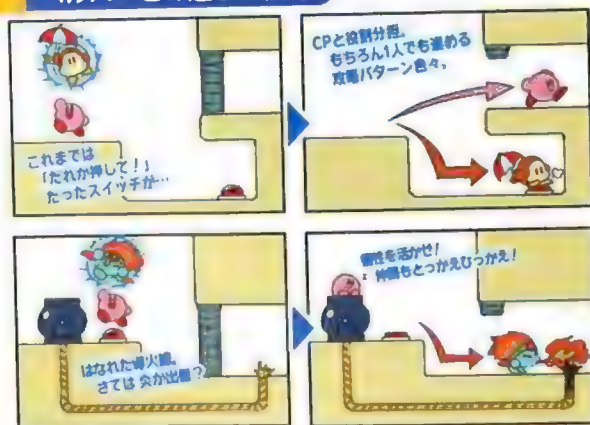
「スターアライズ」のポイントや新システムをまとめた開発初期資料や開発段階の画面など。フレンズとの協力プレイや新コピー能力、フレンズアクションの原型となったアイデアなどが数多く記されている。

最大 「4人同時プレイ」対応!



友達もCPもボタン1つで即参戦。
いつでもIN & OUTで とっかえひっかえ!

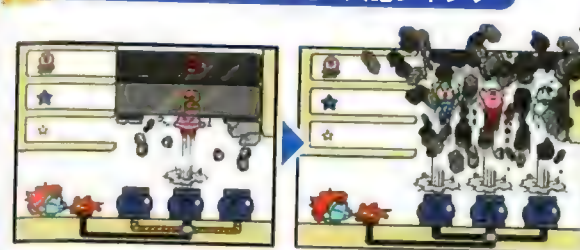
ヘルパーとの遊びの検討



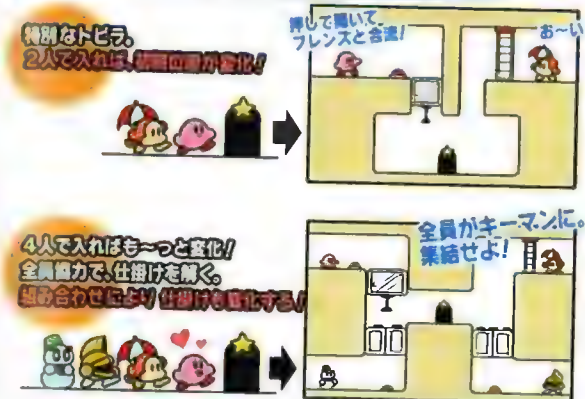
4人プレイの遊びの検討: コルクセン



4人プレイの遊びの検討: 大砲ジャンプ



4人プレイの遊びの検討: 特別なトビラ



DIRECTOR'S NOTE

ゲームはチームで作ります。本作はハル研究所の山梨のチームで開発しましたが、当然さまざまなスタッフや任天堂さんとも一緒になって開発しますので、多くの人の考えをまとめ、理解し合う作業が不可欠です。これらの開発資料も抜粋されたごく一部で、用途により形式やテーマもさまざま。ギミックや一部のフレンズが確定前だったりもしますね。4人プレイについては10年以上前に完成できなかった歴史が社内があり、そこはとくに丁寧な説明が必要とされました。

新コピー能力 初期イメージ



★ 4人プレイの遊びの検討：フレンズスター・ティンクルスターアライズ

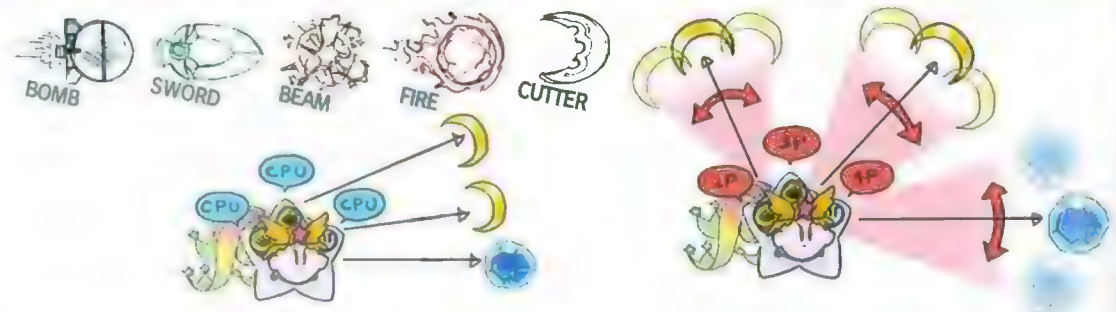
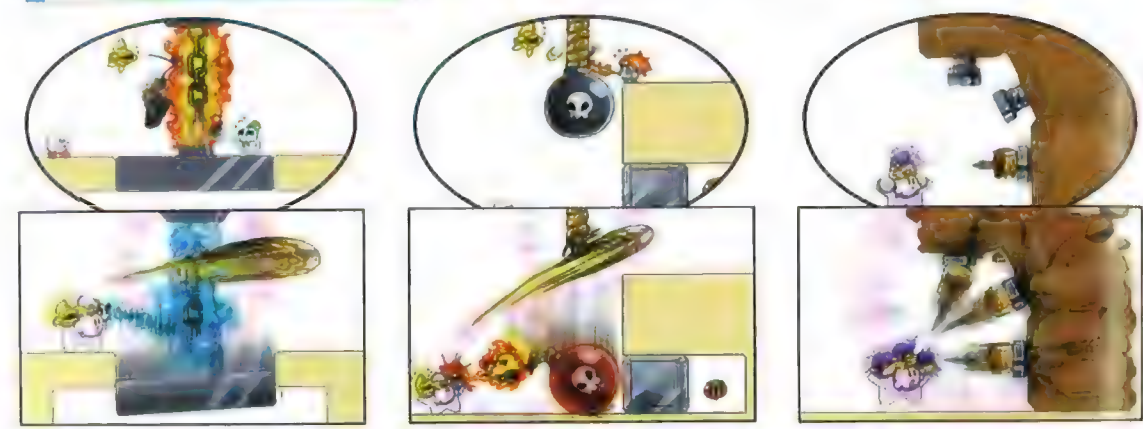


想像して
選抜して
合体突破。

DIRECTOR'S NOTE

プレイヤーたちの属性がめくるめくアクションゲーム！そんな4人プレイ企画をまとめていく際、まずゲーム内容について関係者全員にとことん理解、共感していただくための作業が必須となります。関係者に面白さがイメージできないものは作り始めることができませんし、ユーザーにもきっと届きません。その過程で作られた、アイデアを可視化した資料の一部になります。

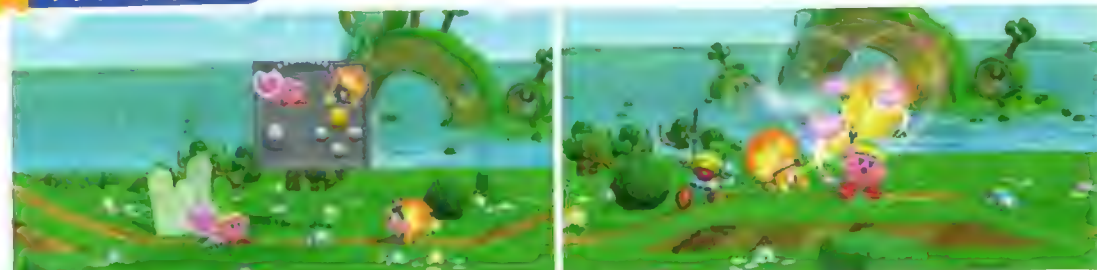
このアイデアの中には、4体の属性を1つに集結させ、集大成らしさのある「きらきら星」になる姿がありますが、この案からご存じフレンズスターや、秘宝ティンクルスターアライズが生まれます。同時にこの段階からたとえば物語の全体像や、アドレーヌの登場を実現するにはどう進めるべきか、ドリームフレンズのことも考えはじめます。ただ、最もパワーを割くのは4人アクションを魅力的なものにすることです。次のページ(P.152)には背景も未設定の初期試作マップの画像があります。ユーザーに良い作品を届けられるように、関係者に丁寧に伝える努力や、ユーザーにとって本当に面白いものになっているかの試行錯誤を、さまざまな要素と同時進行で進めます。



初期ヘルパー実験画面



フレンズ実験画面



フレンズアクション／属性／マルチプレイ実験画面



フレンズ能力 開発初期イメージ



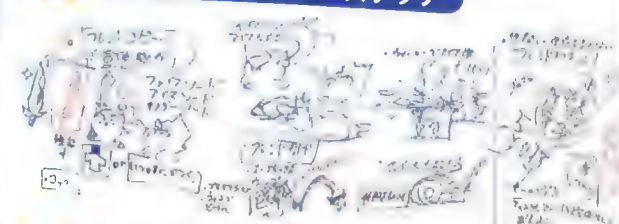
フレンズハート 開発初期イメージ



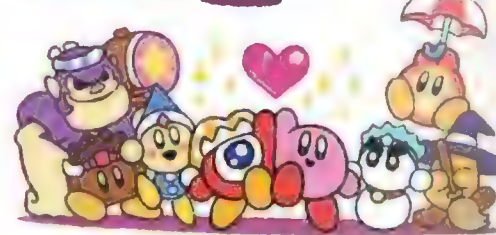
DIRECTOR'S NOTE

連れて行くフレンズが、刻々と変化する独特な遊びとして形になっていきます。4人全員が個性ある能力を持ったチームで、その点をより魅力的にすべく考えます。そして、組体操のようなフレンズアクションと、新たな能力……フレンズ能力が誕生します。彼らの個性が掛け合わせり生まれる属性技の数々。それを好きな時にいつでも、共同作業で発動させられます。フレンズを軸に物語も動き出し、名もなき作品がついに『スターアライズ』となります！

フレンズ能力 アイデアスケッチ



開発初期モデル



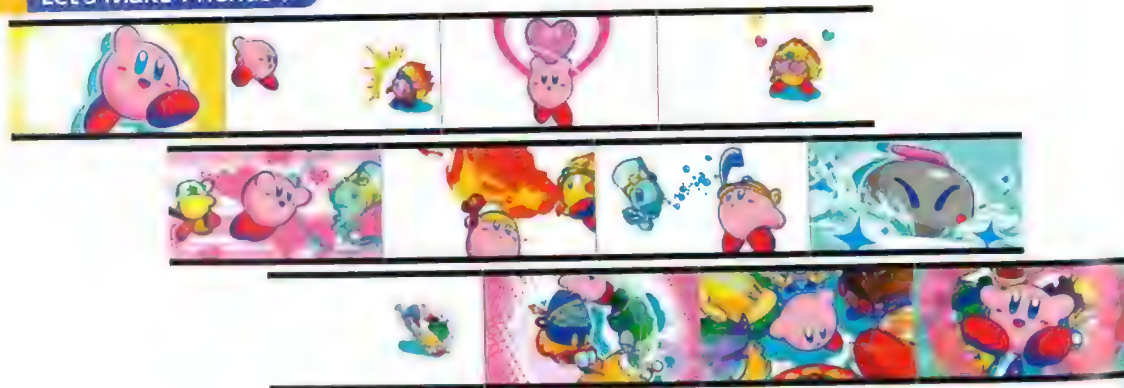
オープニングムービー

ゲーム起動時やストーリーモードで観覧できるムービー。本作の特徴をポップに描いた「Let's Make Friends♡」や物語の導入を描いたオープニングムービーが冒険を盛り上げる。

ラフスケッチ



Let's Make Friends♡



オープニングムービー



ラフスケッチ



DIRECTOR'S NOTE

まず手元でゼロから素早くイメージを膨らませるための、初期鉛筆メモです。これも他ページのラフ同様資料全体の一部で、お見せする目的で描かれたものではないのですが、ご興味ある方がいらっしやるのであれば……！ゲームの遊び部分の企画案が無事通った段階の草案です。起承転結、物語をどう簡潔にできるかを軸に4コマに収めます。そしてテンポ良く、ポップで明るく遊びを伝えるためアニメ調ムービーも作成。お好みの作風も人それぞれでどれもがカービィ。私も緊迫の冒険だけでは違うかなと思い、結果、壮大な物語性と、カービィのやんちゃなアクションを、ギャップとともにそれぞれ感じられる、初の豪華2本立てムービーになりました！

アイテム/UIデザイン

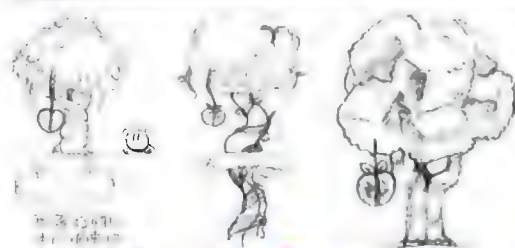
『スターアライズ』の世界を冒険しているなかでなげなく見かけるオブジェクトやUI(ユーザーインターフェース)。見逃されがちな細部にいたるまで、カービらしい世界観を構築するためのこだわりが施されている。

アイテム/オブジェクト

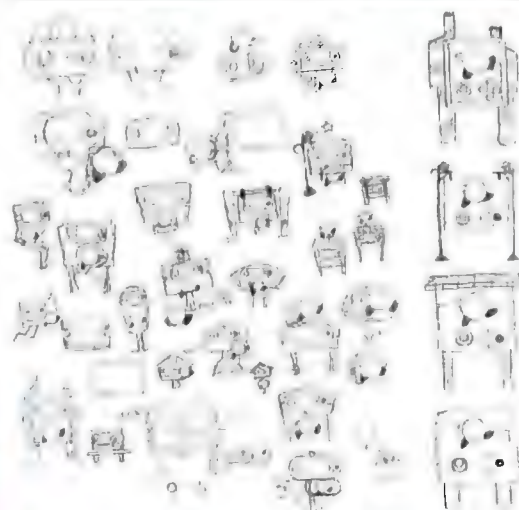
ステージ中に登場するオブジェクトやカービたちの行く手を阻む仕掛け、冒険の鍵となるアイテムなど。一つひとつが試行錯誤の末、形作られていったことがわかる。



木&木の実

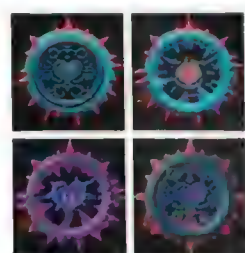


実際の画面

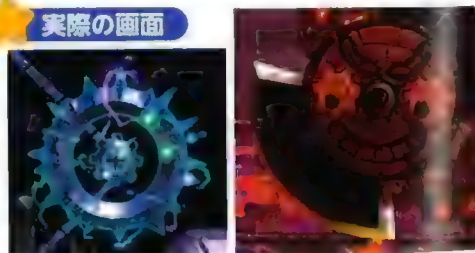


ガイド看板

回転ノコギリ (エレキノコギ/メガブレダー)



実際の画面



ドリームロッド

ドリームしんでんに安置されているロッド。手にすることでドリームプリンスたちを仲間にする。



実際の画面



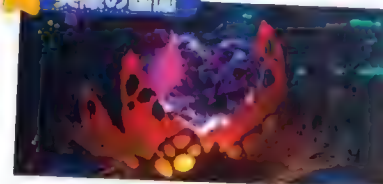
ジャマハート

闇のハートの結晶にして、妖怪復活のための材料。邪悪なエネルギーを秘めている。心のヤリによって封印されていたが、儀式の失敗によって封印が破れ各地に飛散した。

デザイン案



実際の画面



DESIGNER'S NOTE

いろんな場面でハートが多く使われています。ドリームロッドは中心をずらしたリングのエフェクトで、少しでも特別感が出るようにデザインとともにエフェクトも試行錯誤しました。また、ジャマハートは封印の方法をいくつか検討しています。

鎖は封印している感じが良く出ていて自信作だったのですが、肝心のハートが目立たないのでは、という意見もあり見送りました。ハート型のヤリはブチトマトを刺してお弁当に入れてもオシャレだと思います。

UIデザイン

ゲームを始めた時やちょっと中断した時など、さまざまなシーンで見かけることになるUI。アイコン1つにいたるまで遊びやすさと楽しさにこだわって制作されていることが垣間見られる。

タイトル画面

デザイン案



実際の画面



ローディング/ワイプ

デザイン案



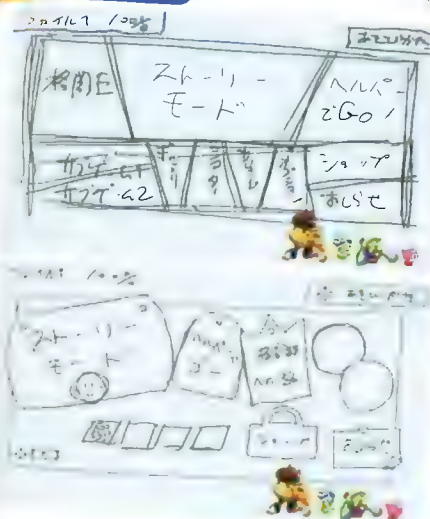
決定稿



ローディングのワイプ時の演出。カピィのシルエットがハート型になるアニメーションが見られる。『スーパーデラックス』ではキ、アイテムである心のヤリが台詞。

メインメニュー

デザイン案

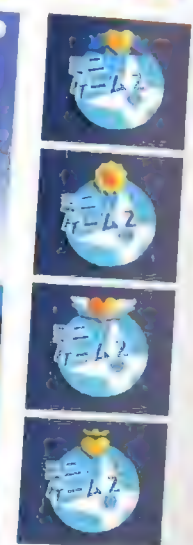


実際の画面



④ もどる

各モードを選択する画面。ゲームを進行していくと、遊べるモードが増え、現在目しているモードがハイライトで表示される。画面下部には、さまざまなキャラクターが出現し、キャラクター同士の関係のアクションを見ることができる。



DESIGNER'S NOTE

タイトル画面とメインメニューは、ゲームを起動して最初に通る大切な画面です。とくにメインメニューでは多種多様なモードがあることを伝えたかったので、キレイにまとめるよりも、各モードの特性が伝わる賑やかなデザインを目指しました。そういう賑やかな画面は情報の收拾がつかなくなりがちなので、ボタンが散らかって見えないように紺色の帯を置き、画面を引き締める案が採用されました。

サウンドルーム

カービィ&フレンズたちによるバンド演奏のイラストをハックに、ゲーム中に流れるさまざまな音楽を鑑賞できるモード。低確率で三蔵官シスタースカバンドメンバーとして登場することもある

決定稿



デザイン案



シアタールーム

デザイン案



ポーズメニュー

デザイン案



決定稿



決定稿



DESIGNER'S NOTE

UIデザインの方向性を決めるために最初にデザインされたのがポーズメニューです。なので、ほかのモードと比べると最終稿とは異なる案が少し多めだったりします。ただ漠然と案出しをしたのではなく、事前にディ

レクターと「HD画質のカービィだからといって質感で見るのではなく、繊細な形の美しさを活かしたフラットでシンプルなデザインにしよう」という話ができっていたので、方針を絞ってスタートを切れました。

ゲームオーバー画面

デザイン案

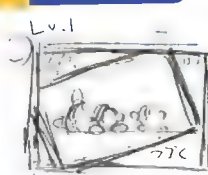


実際の画面

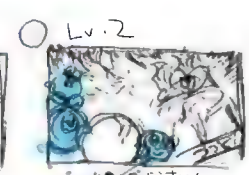


エンドカット

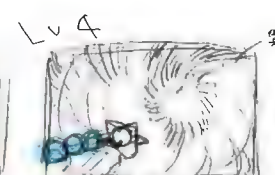
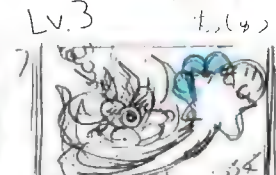
デザイン案



ビバリーデラモ
777

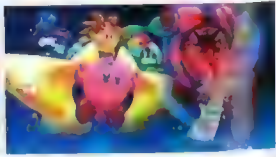
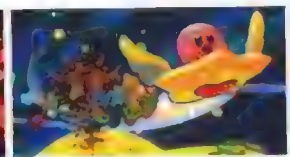
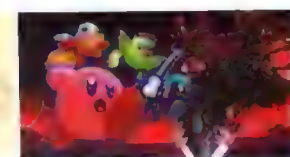


ジョーハルダおさん
777



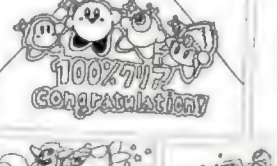
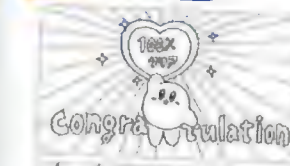
要込め (777) の
777
777
777
777

決定稿



100%クリア達成イラスト

デザイン案



実際の画面



ストーリーモードややり込みモードの最高難易度をクリアするなどして、クリア率100%を達成した際に表示される記念イラスト



アイコン類 (コピー能力/属性/ドリームフレンズ)

決定稿



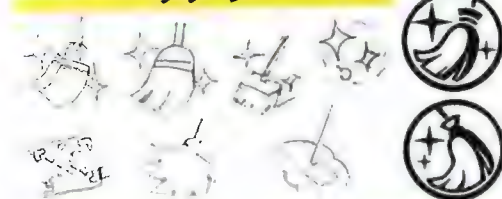
全20種類のコピー能力アイコンや5つの属性を表す属性アイコン、フレンズアクションやドリームフレンズたちのアイコンなど、目でもわかるデザインになるよう考えられた。

デザイン案

スティック



クリーン



ヨーヨー



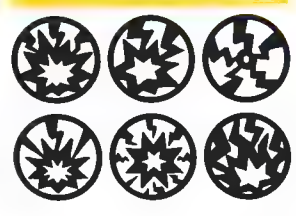
アーティスト



スープレックス



プラズマ



フェスティバル



ドリームフレンズ

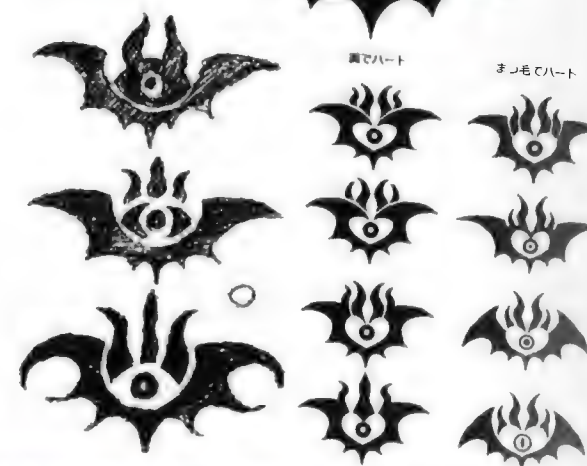


ジャマハルダマーク

決定稿

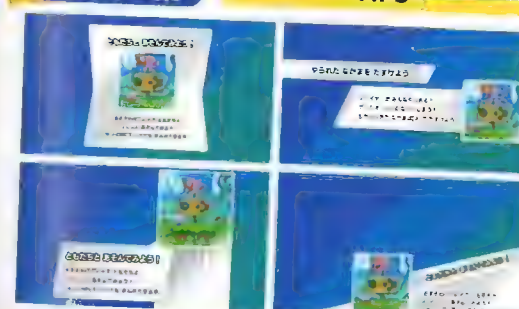


デザイン案



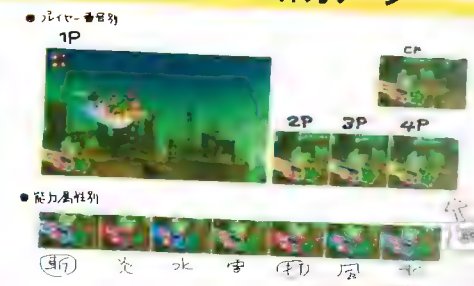
プレイ用アイコン/その他

デザイン案

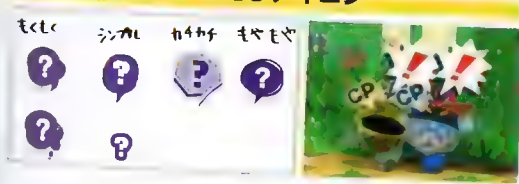


TIPS

フレンズスター体カゲージ



ふきだしアイコン



1P ヘルプ カウントダウン



星の〇〇〇〇〇 スターフレンズでGO!



フレンズたちから1体を選んで専用ステージをプレイし、クリアタイムを競うモード。このモード専用のパワーアップアイテムなども存在する。ドリームフレンズを選ぶと見られる特別なタイトル画面は「ドリームフレンズ」(P.36~P.61) ページに掲載。

ロゴ 決定稿 & 外国語版

日本語



英語



中国語



トップ画面 決定稿



キャラクターセレクト デザイン案



© もどる

フレンズのスタート画面 決定稿

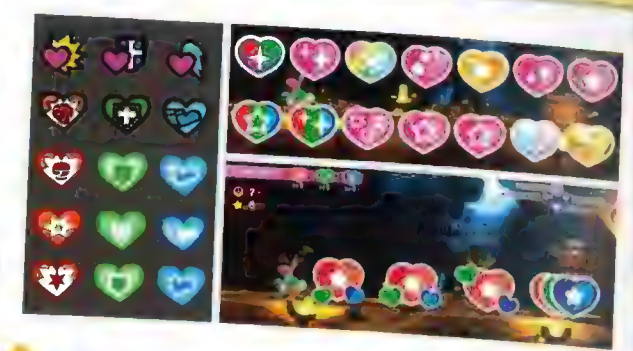


キャラクターセレクト 決定稿



© もどる

レベルアップハート デザイン案



レベルアップハート 決定稿



中間&クリアポイントUI デザイン案



中間&クリアポイントUI 決定稿



ベストタイム一覧 デザイン案



DESIGNER'S NOTE

UIデザイナーは画面ごとに「ユーザーが何を目的にしてこの画面に来たのか」を考えます。キャラクターセレクト画面は、今から冒険するフレンズを選ぶ画面なので、選ぶ対象……つまり、能力アイコンが目立つようにしました。デザイン案の時点では能力アイコンは存在感が薄めでしたが、決定稿では選択しなくなる見えた目になったと思います。選んだ後に表示されるドリームフレンズのスタート画面については、当初は過去作パッケージ再現の予定ではなかったのですが、各キャラとの思い出が蘇ったらいいな、というデザイナーの思いから提案されました。

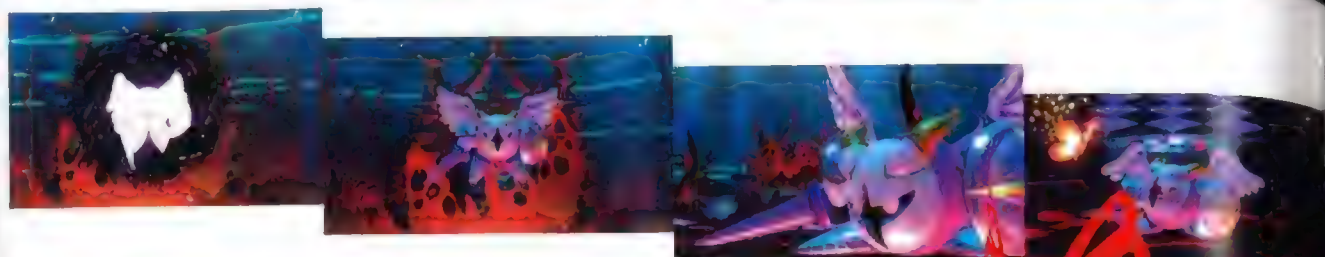
ベストタイム一覧 決定稿



黄泉返る極蝶 バルfreyナイト

銀河最強と謳われたギャラクティックナイトに、極楽の夢見鳥と呼ばれる蝶が共鳴して融合した騎士。蝶のような翼を持ち、仮面の角は鋭く伸び、独特な模様が描かれている。盾は持たなくなった。

三面モデル



DIRECTOR'S NOTE

少し悪を感じる青の翼、天使のような白い翼に続く、蝶の羽の赤き騎士です。歴代シリーズのすべての蝶と同一かは謎ですが、永劫の戦いに明け暮れる白亜の騎士に誘われ、戦いの舞台に降臨します。赤き騎士であり取り込んだ白亜の騎士でもある、混沌の存在の彼は初の特別仕様で、集大成の隠しボスとして多彩なラスボス曲で挑めます。デザインもいつか実現させなければと思っていた旧チームの熱意の作品で、歴史を超えついに形にできました。



◆2004年頃に開発されていたバルfreyナイトのアート

バルfreyナイト戦ステージ デザイン案

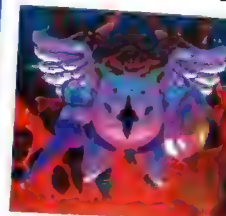


バルfreyナイト戦ステージ 決定稿



さまざまな姿を見せる、白き騎士

バルfreyナイトは、かつてゲームキューブで開発していた未発売タイトルに登場予定だった。その後、『20周年スペシャルコレクション』に同梱された小冊子で初公開。長い月日を経て、本作に登場することとなる。



時巡る戦士 ギャラクティックナイト

◆「ウルトラスーパーデラックス」で初登場。その後、『星のカービィ Wii』や『ロボポプラネット』で隠しボスとして定着。本作発売後は「スーパーカービィハンターズ」で久しぶりに剣をふるう

炎来する黒き極蝶 バルfreyナイト EH

◆異空間から飛来したバルfreyナイトが、さらにパワーアップした姿。蝶がギャラクティックナイトから受け継いだ力を増幅させ、完全に我が物にして黒き極蝶となる（詳しくはP.199を参照）



The アルティメットチョイス

ストーリーモードクリア後に解放される、道中で出会ったボスや中ボスたちと連続で戦うやり込みモード。プレイヤー自身が難易度を選べるシステムがカレーの辛さ選択風に表現されている。

ロゴ デザイン案



トップ画面&ロゴ 決定稿



↑初期の画面
↑「なんいど6・7」解放後

↑「なんいどS」解放後
クリア状況でビジュアルが変化。緑色の唐辛子が降るほか、ガボンの骸骨が流れてくるなど、デザイナーの遊び心が盛りこまれている。

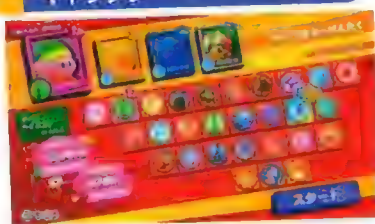
キャラクターセレクト デザイン案



同じ能力アイコンに複数の選択プレーンがある場合



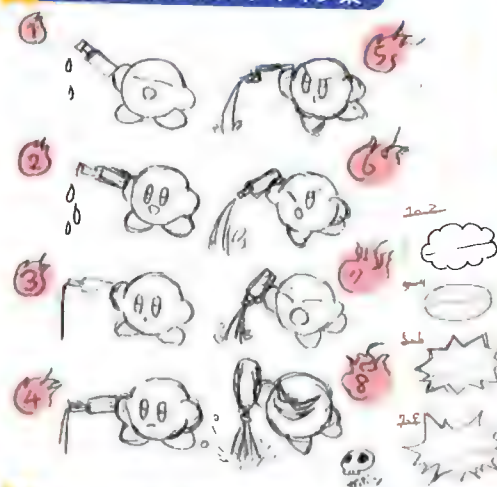
キャラクターセレクト 決定稿



DESIGNER'S NOTE

難易度チョイスは、各担当の頑張りで予想を超える作り込みになった画面です。もともと難易度Sはほかとは一線を画す難易度として表現したかったのですが、UIデザイン担当がデビルカービィを彷彿とさせる顔を描き、エフェクト担当がカービィの背面にも火の海を追加し、プログラム担当が難易度7からSに上げた時にコントローラーをHD振動をさせて……などなど、各自の「こうしたら面白そう!」というアイデアが集まって、とても豪華な画面ができました。

なんいどチョイス デザイン案



なんいどチョイス 決定稿



リザルト画面 デザイン案



リザルト画面 決定稿



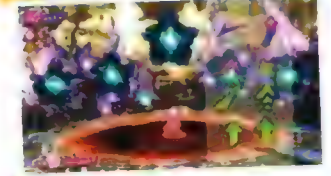
アナザーディメンション ヒーローズ

ストーリーモードのその後が描かれる、もう1つの物語。異空間（アナザーディメンション）に飲み込まれたハイネスを追って、カービィとドリームフレンズたち全員が力を合わせて戦いに挑む。無料アップデート第3弾にて追加された。

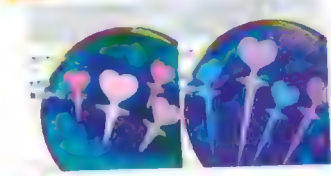
★ トップ画面 デザイン案



★ ステージ入口 デザイン案



★ ポーズ画面 デザイン案



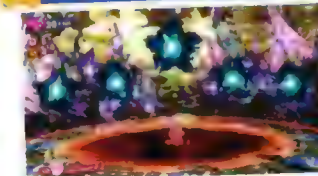
★ リザルト画面 デザイン案



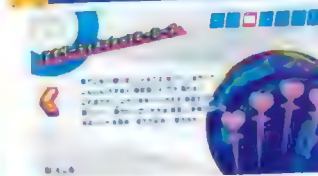
★ トップ画面 決定稿



★ ステージ入口 決定稿



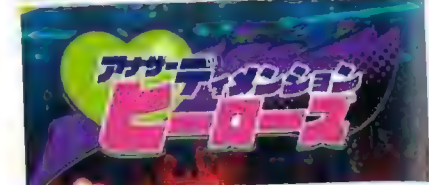
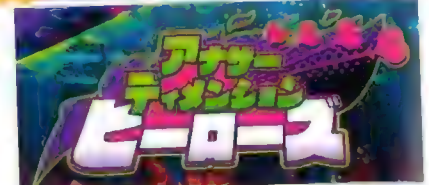
★ ポーズ画面 決定稿



★ リザルト画面 決定稿



★ モードロゴ デザイン案



★ モードロゴ 決定稿



DESIGNER'S NOTE

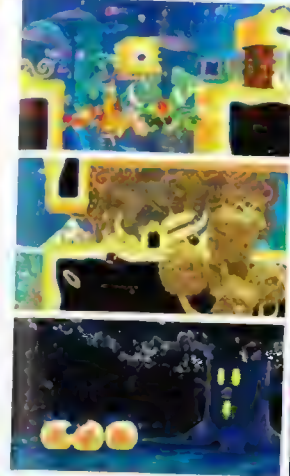
「高難易度モード」ということで、ダークで危険なイメージになるようテーマカラーは紫と黄緑に、UIの形もゲームの雰囲気に合わせて曲線や不定形なものが多く採用されました。

ロゴに関しては文字組みを崩し緊張感を出した「アナザーディメンション」の部分と、かっちりした太めの文字を使った強くかっこいいイメージの「ヒーローズ」で対比させるようにデザインしてみました。アニメーションも言葉のイメージに合わせて作っています。

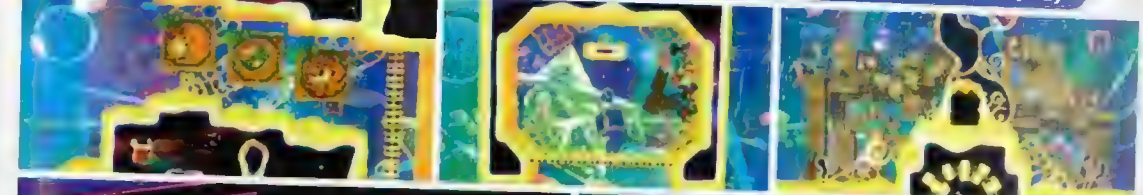
各ステージと アナザーボスたち

アナザーディメンションにてカービィたちの行く手を阻む4体のボスたち。ププランドの住人たちに似た姿をしているが、彼らとは別人。さらに最奥では変貌を遂げたハイネスや三魔官シスターズたちが襲い来る。

★ デイメンションI (異界の面樹 アナザーウツズ)



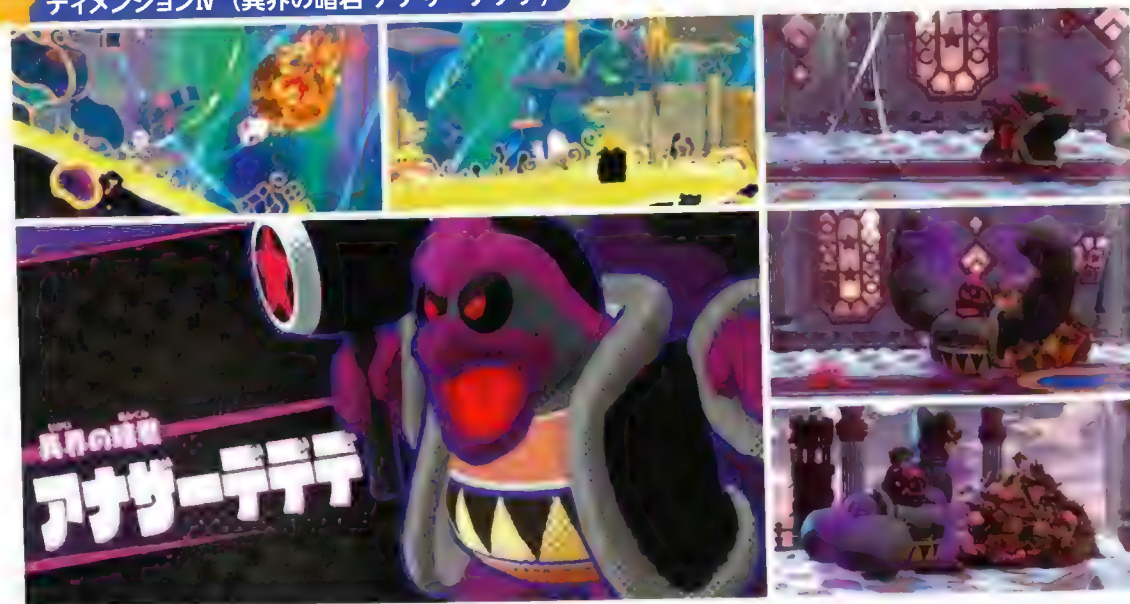
★ デイメンションII (異空の叢雲 アナザーツインクラッコ / 異空の大乱雲 アナザービッグクラッコ)



★ デイメンションⅢ (異界の霜刃 アナザーメタナイト)



★ デイメンションⅣ (異界の暗君 アナザーデデデ)



★ ファイナルデイメンション (墮神官 ダークサイドハynes / 復仇する懺党 三魔官シスターズ)



DIRECTOR'S NOTE

歴代王道「カービィ」からの夢の共演に、本作からは1人もいないなんて……。そう思い、マホロアたちの登場に加え、隠しで三魔官の3人も登場させる方法を考えました。そこで物語の後日談が見られ、ドリームフレンズが一堂集結するこの追加モードが作られ、その最

後のご褒美キャラとして登場することに。4体の手強いアナザーボスに最終ボス、カービィを含む全員がリレー形式で活躍する謎解きステージやハート探し、懐かしくも不穏なパッドエンドの存在など、最後の最後まで楽しんでいただけたようにしました。

メモリアルイラスト

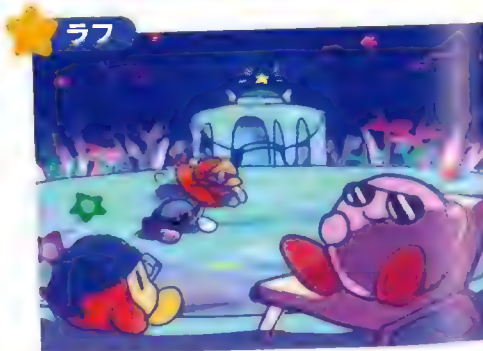
ゲーム中に手に入るイラストピースを集めて完成させる、特別なイラストたち。『スターアライズ』までに発売された「星のカービィ」シリーズの歴代タイトルがモチーフとなったカービィやドリームフレンズたちを、開発スタッフたちが異なるタッチで鮮やかに描いている。

フレンズホリデイズ



DESIGNER'S NOTE

夜で、綺麗な色のライトで照らされていて、周りにヤシの木とか生えていて、夢の泉ってナイトプールっぽいよねとひそかに思っていたので、夢の泉をナイトプールに見立てて4人がバカンスしている絵を描きました。カービィは優雅にソーダを飲み、パンダナワドルディはヤリを置きアイスを食べてまったり。メタナイトは泳いでいるデデデ大王を支えています。夢の泉遊泳をしたデデデ大王はきっと良い夢が見られるでしょう。神聖な泉でこんなことをして良いのか……と少し心配になりますが、果敢に戦った戦士たちへのご褒美ということで……。

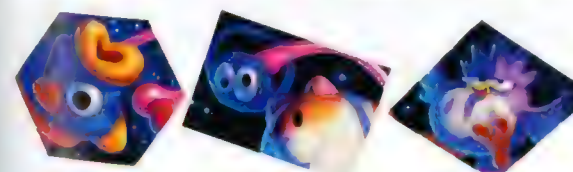


ラフ

星空のいたずらパニック



ラフ



DESIGNER'S NOTE

追加ドリームフレンズ第1弾のメンバーを描かせていただくことになりました。

初めは芝生の上でお昼寝しているような絵も考えたのですが、この6体が揃うと、おとなしく過ごすよりは多分しっちゃんめっちゃかになるだろうなと想像して、星空の中でわいわいとふざけ合っているような場面を描いてみました。

仕事として、デザイン案やコンセプトアートを描くことは多いのですが、データとしてゲームに入る一枚絵を完成させるというのはとても新鮮でした。

ゆめをかなえにしゅっぱつ!

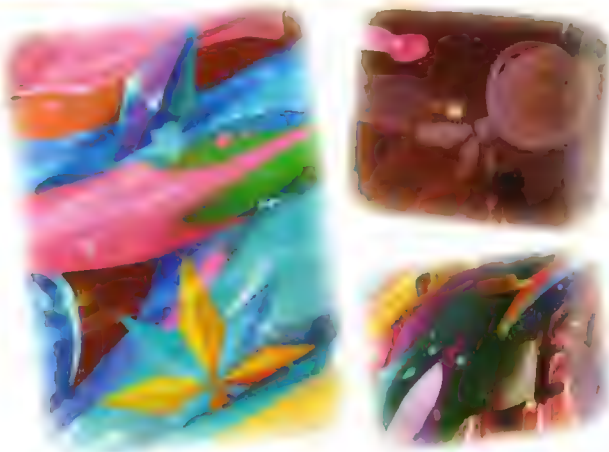


DESIGNER'S NOTE

『星のカービィ64』からドリームロッドで再会し、またみんなで冒険の旅へ!

ワドルディやデデデ大王は、『星のカービィ64』の雰囲気を入れてあげたいなと思っていて、本作で再び登場することになったコンセは、巻き込まれてうっかりこっちに来てしまったんじゃないかという想像しながら、自由に描かせてもらいました。

ほかに、アイスパークの当時の能力星やクリスタルなど、当時ゲームに登場していたアイテムやキャラが描いてあるので、ぜひ探してみてください! このイラストのほかに「ゴールゲーム」案や、本作のウィスピーウッズが落とすリンゴをみんなで拾う「とるとるバトル」案もありました。



影なる共闘



ラフ



DESIGNER'S NOTE

ダークメタナイトとドロッチェと一緒にいるイラストとのことで、描かせていただきました。どちらもマントを付けたキャラクターなので、2人のマントが対比するような構図を選びました。

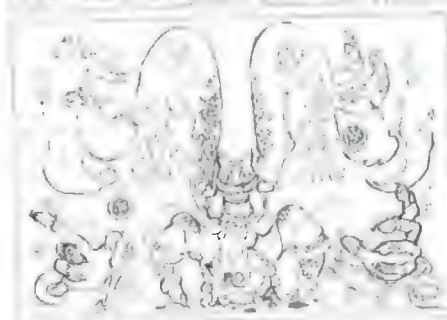
この後ザコ敵を一気になぎ倒す派手な戦いをイメージできるように、背景はジャマハルダでジャハルビリーバたちをたくさん描いています。

実は背景の要塞はゲーム上のスクリーンショットを加工したものです。もっとダイナミックな角度で撮影する予定でしたが、それではようさいジャマハルダに見えなかったので、耐え得るギリギリの角度で撮影しました。

ココロノスガタ



★ ラフ



DESIGNER'S NOTE

マホロアとそのボス形態を中心に、デザイン的なアレンジとリアリティを加えて描きました。ボス形態の手は、ありきたりな形にならないようにと思いこんなポーズにしました。デッサンの狂いが出ないように自分の手を見ながら描いたので、私の手に似ています。

狙いの1つとして「集合による美しさ」を表現してみようと思いました。小さな1つは何気ないものでも、たくさん集まることで絵になる。それを、王冠のうろこや背景のタイルで表現しました。一ツ目のちょっと怖い感じとアンティークな落ち着いた色合いとのコントラストを楽しんでもらえたら幸いです。

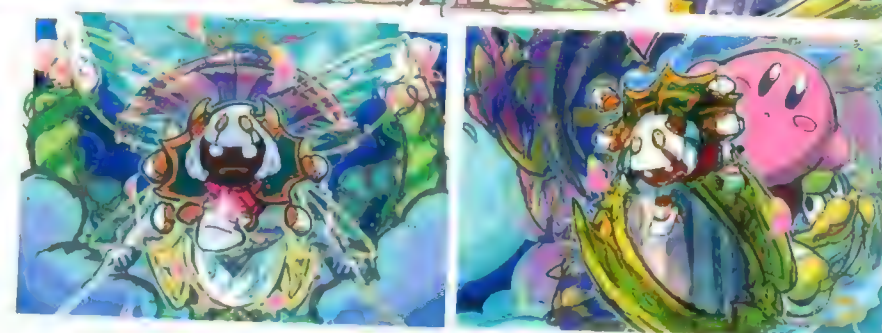
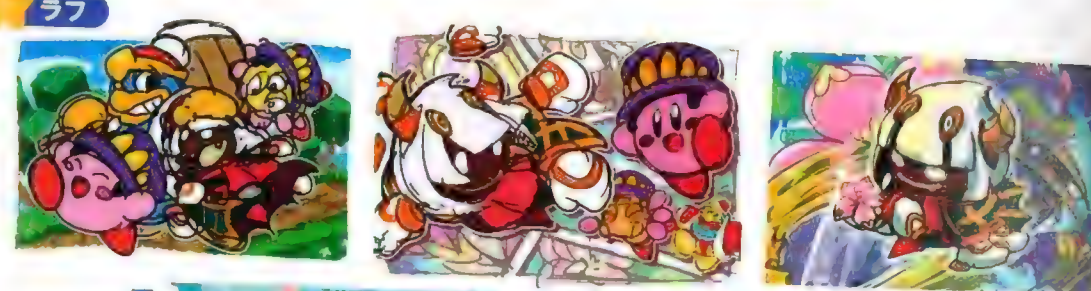
虫ケラが鳴くロカビリー



DESIGNER'S NOTE

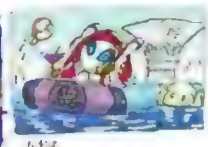
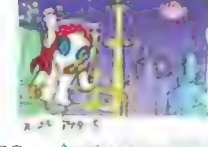
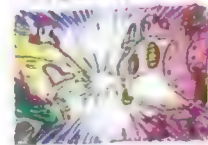
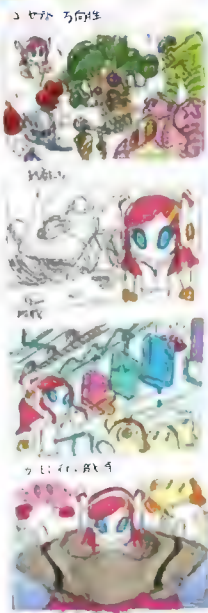
テーマが「トリプルデラックス」だったので、個人的に印象深かったクイン・セクトニア、タランザ、ディメンションミラーを中心に描きました。いろんな思いが入り乱れるなかでも、カービィは変わらずほけっとした表情でいるのだろうと思い、そういう形で描いています。

★ ラフ



ブレイクタイム・ブレイクダウン

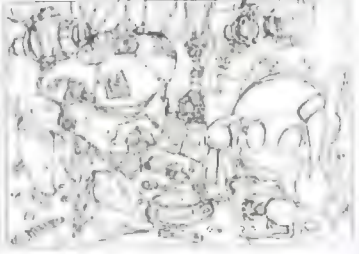
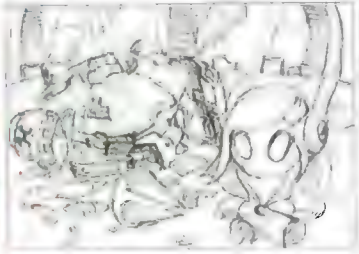
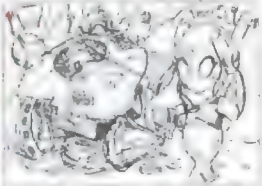
ラフ



DESIGNER'S NOTE

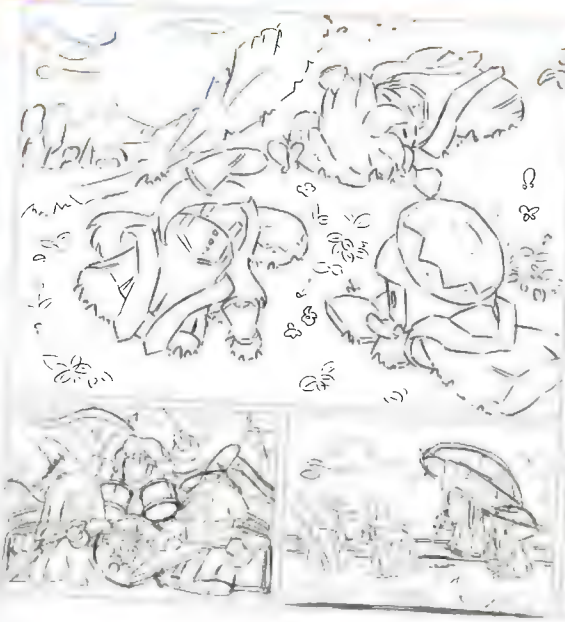
秘書スージーが研究ラボにて、カービィとの対戦をより有利に行うため、愛機のアーマー改造に悪戦苦闘している、というテーマで描きました。自分自身、線を重ねて陰影を出す描き方が好きなのと、模型やラジコンなども好きて趣味で作成していることもあり、今回こちらのテーマの中で、自分の好きなものを全面に押し出して描かせていただきました。

部品が散らばっている状況から、モノづくりに熱中している様子や、ワクワクとした印象を感じ取っていただければ幸いです。



「幸せ」だと伝えて

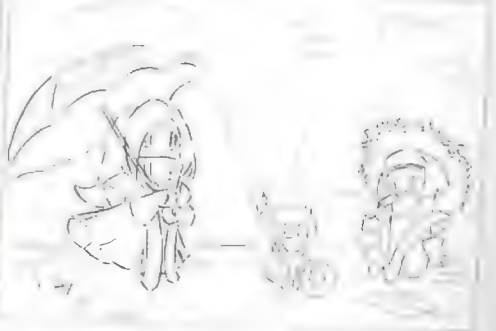
ラフ



DESIGNER'S NOTE

カービィたちがエンデ・ニルと戦った後、ハynesと三魔官はどうなったのでしょうか。きっと仲良く暮らしていて、たまにはジャマハルダからポップスターに旅行に来てるんじゃないかな……？と妄想をふくらませて描いた絵です。ジャマハルダにはリーフリゾートのような綺麗な海はありませんからね、海水浴に来たんでしょう。

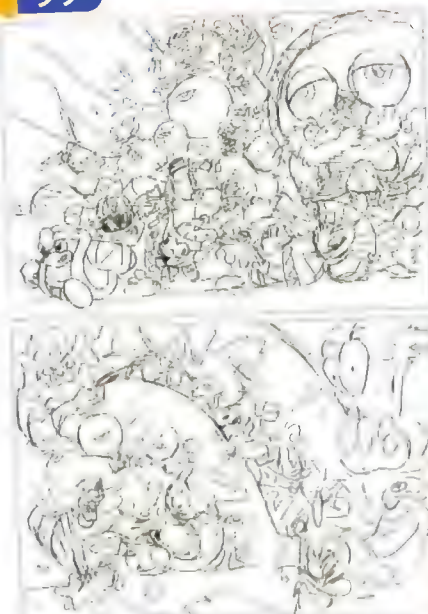
フラン・キスは暑いのが苦手なので日傘をさしてアイスクリームを食べています。フラン・ルージュは暑くても一番元気です。ザン・バルディザーヌはこちらを見つめています。誰を見つめているのかな？



バッドボスブラザーズ

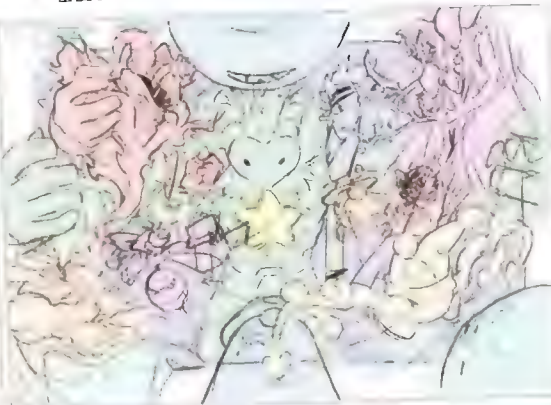


ラフ



DESIGNER'S NOTE

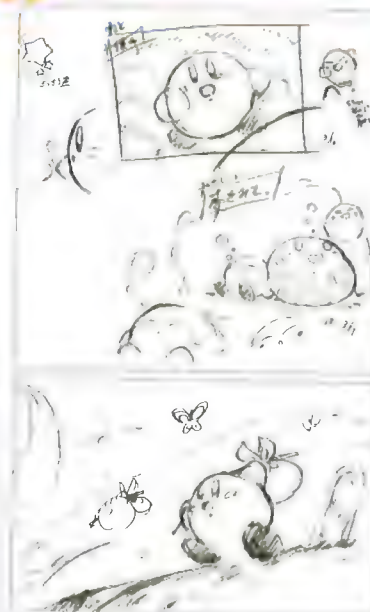
初代ラスボスのデデデ大王から最新作のラスボスのエンデ・ニルまで、すべてのラスボスを集合させたイラストです。ポップスターを中心に、それを狙う悪といった構図にしています。大きさなどもちゃんと描きたかったので、同じ空間にいるように見えて、それぞれが見栄えするように配置することを心掛けました。全員を大きく描きたかったので後ろ姿になってるキャラクターもありますが、ふだんあまり描かれることがないので、これはこれで良さそうということでOKをもらいました。一番後ろのエンデ・ニルですが、実は隠れている部分もすべてちゃんと描いています。



さよならカービィ



ラフ



DESIGNER'S NOTE

『星のカービィ』シリーズ集大成の本作。その最後に登場する、鉛筆で描かれたイラストです。冒険の旅を終え、彼はまた新たな世界へ歩み出す……そのしばしの間の別れを描いたものです。カービィは、はるかぜとともに現れた星のひとであり、若者であり、旅人。実は「彼って旅の若者なんですね」というスタッフも増えてきた昨今、改めて若者であり旅を続けている存在である、ということを忘れぬようにと、そんな願いも込めています。夕焼けのシーンであるのも、風呂敷1つで旅する姿なのも、集大成に原点から続く情景をどこかに取り入れたかったからです。



サウンドトラック アートワーク集

2019年2月14日に発売された『星のカービィ スターアライズ オリジナルサウンドトラック』。本編からアップデート分まで、『スターアライズ』の冒険を彩る全233曲を収録している。パッケージやCD、限定盤特典などのデザイン資料を一挙公開。

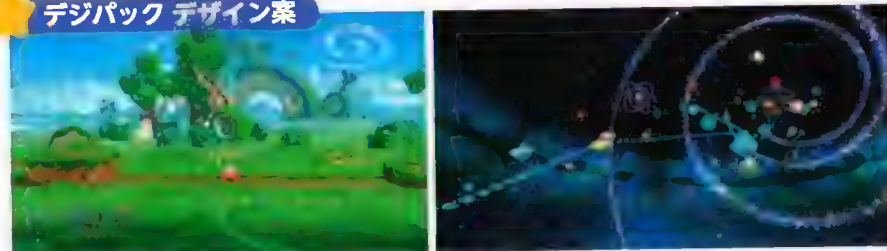
KIRBY STAR ALLIES
THE ORIGINAL SOUNDTRACK



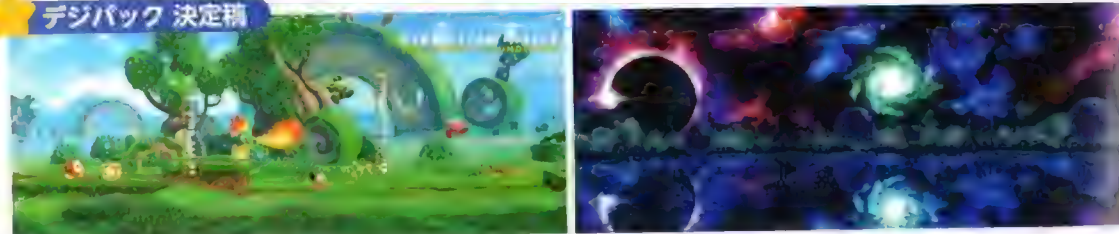
初回限定生産盤 BOX デザイン案



デジパック デザイン案



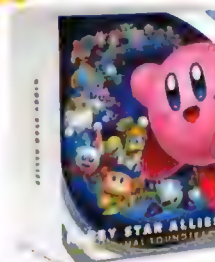
デジパック 決定稿



冒険の始まりからアップデートで追加されたドリームフレンズまで、『スターアライズ』での冒険をデザインにぎゅぎゅっと詰め込みました！前代未聞のボリュームのサウンドトラックで、デザインが必要なものが多かったため、全体的に統一感を持たせつつもバラエティ豊

かな印象になるよう細部までこだわって制作しました。デジパックには、思い切って実際のプレイでは目にすることができない、横広な画角で撮影したステージの画像を使用しています。草原の冒険の様子は2名のスタッフで4つのコントローラーを握って撮影した力作です。

実物イメージ



CD盤面 デザイン案



実物イメージ



初回限定生産盤 特典 デザイン案



オリジナルイヤフォン デザイン案



KIRBY STAR ALLIES

THE ORIGINAL ART BOOK

プログラマーインタビュー

シリーズ初となる公式設定資料集の制作とともに、当時の制作スタッフであるゼネラルディレクターとプログラマー3名に開発時のエピソードを語っていただいた。

2020年9月 株式会社ハル研究所山梨開発センターにて収録



1P ゼネラルディレクター
熊崎 信也

『星のカービィ』シリーズ統括ディレクター。本作ではゲームデザインのディレクションなどを担当しつつ、全体を取りまとめている。



3P リードアクションプログラマー
住友 克禎

ボス戦の実装の中核を担うエキスパートアクションプログラマー。代表作は『星のカービィ Wii』タッチ! カービィ、など。



2P プログラムディレクター
大西 洋

ハル研ブログではコックオオニシと名乗っている甘味系プログラマー。代表作は『カービィファイターズ2』『スーパーカービィハンターズ』。



4P プログラム
野末 高士

スペシャリストアクションプログラマー。代表作は『星のカービィ ロボボプラネット』『星のカービィ トリプルデラックス』など。

「星のカービィ」シリーズ最多のプレイヤーキャラの実装を実現

まず、コピー能力はシリーズのらしさを大事に作り始めます。企画者が選定し、プログラマーとデザイナーが内容を詰め、ある程度作ったらまた企画者に触ってもらい、攻撃力や無敵時間など、遊びに関わる部分を調整します。最後はゼネラルディレクターの熊崎に監修してもらい、監修結果に対応して完成というのが基本的な流れです。作っていて、過去に作ったものを大事に受け継いでいるんだなあと感じましたね。

住友 「過去作に準拠」とは言いますが、挙動は快適性を求めるため、どんどん変えていっています。たとえば、「ビーム」のダッシュ攻撃の移動距離など、細かい部分を便利にしています。

カービィとフレンズヘルパーは性能差が出ないように

作っていますが、体力の多い少ないや、空中に浮いているキャラなど、個性は大事にして作りました。

総数も無料アップデートで増えたドリーム

フレンズやコピー能力を含め……合計65種類になりますね

それを成し遂げられたのは、継ぎ足してきた伝統のタレのおかげですね。でも、住友や野末を始め、すごくこだわるスタッフによってどんどん生まれ変わっていています。最初のころは「本当にできるんですかね」って言っていたようなことも、どう実現するかを考えて、本当に実現してくれました。

調整で気を遣ったことは?

だいたい開発の最後に、野末がデバッグ機能でダメージ

の数値を見ながら調整してくれていましたね。



野末 サンドバック的なキャラに、いろんな技を当てると数字が出るんです。「これぐらいの強さかなあ」と思いながら調整していました。AIにやらせることも可能ですが、最後に人間が調整した方が手応えが良いです。

熊崎 そこはスペシャリストの職人芸と肌感覚に助けられましたね。住友 こころへんは野末におまかせです(笑)。

大西 最初の方は企画者がだいたいのバランスをとるんですが、プログラマーも最終的なパラメーターの数値に対する調整権限を持つことがあるんです。もちろん実際にプレイしたり、マリオクラブさん(※1)のモニターから集計したデータを元にして調整します。振り返ってみれば、本作はプログラマーが数値を調整する範囲が広めなプロジェクトだったと思います。

4人同時プレイが可能なヘルパーシステム完成への道

ベースになる仕組みはありましたが、たくさんのキャラクターがいろんなタイミングで入れ替わり立ち代わりしていて、その時にお互いが世界を止めて自分だけ演出して戻ってくるみたいな仕組みが、プログラマー的にはすごく危ないことで。ちゃんと理解した凄腕のプログラマーが作らないと、バグだらけになります。実際、そういうバグが開発初期に発生していて、ただ修正がすごく大変なので開発終盤に直そうと思っていたのですが……。

住友 私を含む、数人がかりで一気にバグを修正しました。熊崎 住友がいくつもの難題を引き受けてくれて。なんとか実現するために協力してくれた、頼もしいプログラマーたちがいたからこそ完成できたのだと思います。

大西 あとは描画まわりで苦労しましたね。表示させるキャラクター数が多いのと、追加キャラクターを増やしたらメモリが足りなくなつて。データロードの仕組みを見直さないといけなくなりました。

野末 最初はプレイヤーが使えるすべてのキャラクター情報を読み込んでいたのですが、ドリームフレンズも入れたら無理で。新しい仕組みを入れて変更しました。

大西 見えない部分でも大きくアップデートされているのです。ゲーム仕様を固める実験期間に作った、昔のヘルパーシステム(※2)でそのまま4人プレイにした時は大変でしたが、新しい仕組みであるフレンズハートが出来たことで、ゲームのテンポを損なわず、4人同時プレイが快適にできるようになりました。試行錯誤が多くて大変でしたが、担当者としてどうでしたか?

野末 苦労したなあということぐらいしか思い出せません(笑)。

住友 開発中、瞬間的にですが5人目のプレイヤーキャラが出来ちゃったこともありましたね。最後の最後まで、このバグ修正に苦労しました。

熊崎 キャラクターを追加するほんの一瞬、5人目のキャラが生まれてしまうのです。キー入力を受け付けられないのですが、見た目にもインパクトがある不具合でした。

—— フレンズヘルパーの調さはどのように作っていったのでしょうか?

大西 これは野末の独壇場ですね。古くは「カービィファイターズ!」(※3)からかな?

野末 「カービィファイターズ!」は基本的に地形がシンプルですし、「敵を攻撃する」「攻撃を避ける」くらいしかありませんでした。さすがに本作はそうはいかず、いろいろ改良していききました。AIのためにマップにいろいろ仕込んだりと、たくさん手を加えています。

熊崎 AIは基本的に野末が全員教育していたんだよね?

野末 「こういう状況になったらこういうことをやりなさい」みたいな感じで、やれることを1つずつAIに教えていきました。

熊崎 初期のころのAIは、初めて見るギミックに対して可愛かったですね。たとえば、ボンカースやロッキーを開発中に実装した際、クイを見ても眺めているだけだったり(笑)。

大西 レベルデザイナーがすごい形状とギミックの組み合わせのマップを作るたびに、野末のところに相談に行っていましたよね。「これ、AIが押さないんだけど」って(笑)。

野末 基本的には、出来上がったマップに対して、僕がチューニングしていく流れでした。

住友 滝の流れるギミックのあるマップで、導火線の火花を消さないようにパラソルで追って動いていくAIを見た時は感動しましたね。

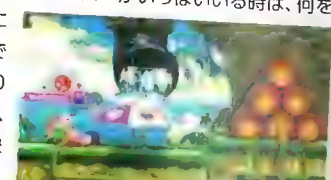
野末 ギミックに対して、優先して行動する風には作っています。ふだんはカービィが手を挙げると、ソードに火をつけて属性の付与などを行います。フレンズヘルパーがいっぱいいる時は、何をやらせたいのかを瞬時に判断しなきゃいけないですよ。行動は全部で20種類ぐらいあるのですが、その中から優先順位を決めてやらせています。

熊崎 正確な命令をするのであれば、RPGのようにボスメニューからコマンドで「メレーガ」とか命令を出すこともできるんですけど、どうにかアクションゲームの中に溶け込ませたくて。方向キーを上を押すだけにしたのは、まるで、「剣に火をつけて!」と友人と話しながら遊んでいる感覚にしかたかったからです。

—— AIが攻撃を的確に回避したり、とても難しいですね。

熊崎 住友がAIを絶対に倒すという思いを込めてボスを作り、野末が絶対に避けてみせるという思いを込めてAIを作った。そのループでボスもAIも、どんどん進化していききましたね。

住友 最終的に、ボスがフレンズヘルパーを倒すことはできま



せんでした。

野末 フレンズヘルパーは、ボスの攻撃をできるかぎり避けるように教育したからですね。でも、早く先読みをし過ぎると「なんかくるな？」とプレイヤーにばれてしまって、それは興醒めですよ。でも動きを多少見ないとAIは避けられないので……少しだけプレイヤーより早く行動するように調整しました。

—— 属性攻撃で弱点も狙いますよね

野末 ちゃんと仕込んでいます。ウイスピーウッズならバーストフルーツを氷属性で攻撃させて回復アイテムを出させたり、クラッコだったら水を出している時は雷や氷で攻撃をします。

※4 実はここにいる3名は「プログラマーはノーと言わない」(※4)をできるかぎり実践している人たちなんです。

野末 僕は制作期間に対してだけ「厳しい」って言いましたが(笑)。

野末に「これはできる？」と相談すると、なぜか住友からすぐ「こうすればできる」と返事が来るんです。

野末 僕がノーと言っても、住友が「できます」ってだいたい言いますね。

※5 プログラムチームのリーダーである大西も、ノーと言う水準がかなり高いです。誰かがやらなければならないところを考え、クオリティを上げる努力を続けてくれます。本作は発売後、不具合も少なくものすごく安定していますが、途中まで組み合わせバグの多さはシリーズ随一だったのです。

見た目だけのバグ、ポリゴン表示がちょっとだけおかしいような小さな内容を含めると、本当に多かったですね。

本作は総当たりの要素が多く、バグの報告が1000件とか届いていました。ふつうに考えれば実現しない仕様だったかなと思うのですが、工夫を重ねて見事やってくれました。

プログラマー陣が語る ボスキャラ制作秘話

私もボスキャラを作ってみたいなあと思っていたんですが、本作では1体も作ってないです(笑)。

プログラムディレクターは、システムの仕組みを考え、全体を俯瞰して見る役割が多いですからね。

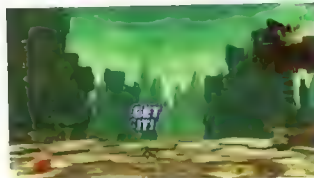
※6 はい。基本的な仕組みを作ったり、スタッフのマネジメントを主に行っていました。

※7 P.97で語っていたメタナイト戦のつばぜり合いの演出についてのエピソードを聞かせてください

担当したのは谷藤ですね。正確に言うと、プログラマーとデザイナーのコンビです。私が書いた仕様には入ってなくて、「やってみていいですか？」と相談が来て「いいよ」と返事をしました(笑)。ちょっと心配だったのは、発生の頻度や、プレイヤー

の意図したタイミングで発生するのかなどですが、そのあたりもうまくチューニングしてくれました。硬直時間の調整だけで済んだので、ソードの特殊性も向上し、これはすごく良い仕事をしてくれたと思います。住友も何か絡んでいた？

住友 私は直接関わっていませんが、でもなぜあの演出を入れたかというのは聞いています。今回、メタナイト戦で地面に刺さっている剣を取る「GET IT!」の演出が久しぶりに登場しました。本作は28種類のコピー能力やフレンズヘルパーやドリームフレンズもいるし、剣を取るメリットがほとんどなかったんです。それでもなんとか剣を取るメリットが欲しいと思っていたのですが、つばぜり合いをするということで特殊な演出が出て、ボスとインタラクティブにアクションできるということをやってみた……ということだったそうです。



※8 そうですね。ちなみにソードは本作も中間的な強さですが、この特殊性もありますし、フレンズ能力で属性を付与すると、実はかなり攻撃力も強化されます。それでも住友はずっと「最強のソードを作りたい」と言っていますが(笑)。

住友 そうですね……。もっと強くしたかったんです(笑)。

—— ボスといえば、弱点の属性で攻撃すると通常と異なる演出が展開しますよね

※9 ウイスピーウッズが燃えたり、デデ大王の投げるフルーツをウォーターで浄化できたり、クラッコの雨がアイスですべて凍るなど、本作のボスは新しいチャレンジの連続でした。

※10 実は属性攻撃のいくつかは仕様書に書いてなかったものもありますね。ここまではやって当たり前だね、みたいな(笑)。

—— バランスはどのように調整していったんですか？

※11 開発中は社内に意見を書ける掲示板のようなものがあるのですが、メタナイトとハインズにどうしても勝てませんというスタッフがいまして。そのハインズを作ったのは野末ですね。

野末 ハインズは空中に浮いていて、不思議な動きをしながら弾状の攻撃をいっぱい投げてくるから、結構被弾することが多いということで、テストプレイ時は社内のスタッフを苦しめましたね(笑)。

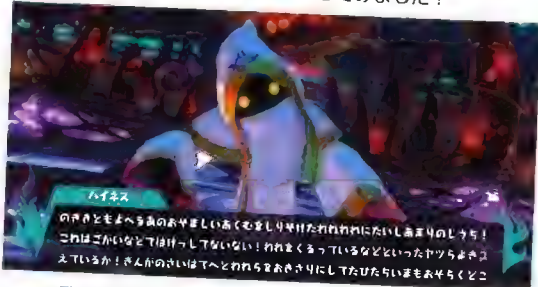
※12 ラスボス前の大ボスですからね。本作は連れていくフレンズヘルパーの組み合わせやCPと人間プレイヤーの数、フレンズ能力の違いで戦力の差が激しいので、バランスを取るのが難しかった部分もありました。

野末 ハインズはキャラクターのデータが上がってきた時の「あ、こんなキャラなんだ」というインパクトが強かったですね。これはすごいキャラが来たなと思いました。

※13 私も同じようなことと思ってた！

※14 会話シーンでセリフに合わせてカメラアングルが傾く演出やボイスの実装、高速でセリフをしゃべる場面も野末が作ってくれたんです。私の書いた仕様ではあそこまでの演出ではありませんでしたが……。

野末 より恐ろしさを感じるようにしてみました！



—— ラスボスのエンデ・ニル戦は初の、3D空間を飛び回るシューティング展開になりましたね

※15 「夢の泉の物語」から続くラスボス戦のシューティングですが、これだけでボス何体分あるんだろうという開発規模になります。2Dメインのゲームの1シーンのために、ほぼ完全な3Dフィールドをカービィが飛んで戦っているのですが、もうちょっと変えられたら近接攻撃もできたのですが……。今回は3Dシューティングのみにしました。

住友 完全に3Dアクションにしてしまうと、ラスボス戦用に新規3Dモーションをキャラ数だけ作らなければならなかったのが「3Dアクションシューティング」という形で作るようになりました。あと、本作は2Dアクションゲームだから、最後まで2Dゲームで終わりたい思いもありました。それで、2Dパートと3Dパートを行ったり来たりするようにしました。ただ、その際にロードが入るとゲームのテンポ感が悪くなるので、ロードを挟まずに2Dと3Dを切り替えるということをここで初めてやっています。仕掛けの秘密は、3Dパートが巨大なギミックという形で作られているからなんです。

—— それはどういうことですか？

住友 カービィのギミックには、大砲のようにカービィが乗り込んだ時に通常とはまったく別の挙動になるものがあります。その超でっかい版でして、カービィが乗り込んだ時に3Dの巨大なフィールドを見せるというギミックを作ったんです。乗ったら3D、降りたら2Dパートになる、という仕組みです。

※16 ギミックという枠はすでに超えていますね(笑)。もう少しわかりやすく言うと、エンデ・ニルも含めてすべてが2Dシステムの上に作られているんです。3D空間で動いている時は、2Dの操作すべきカービィを見えないところに固定し、隠しているんですよ。

住友 世界の片隅のどこかに、2D操作のカービィが存在しているんです。

※17 あれはすごい機転で作られていますね。やはり2Dゲームですので醍醐味として2Dで集大成の決着を付けたい、でも完全3Dの驚きも見せたい、そこで交互に入れ替わる贅沢なバトルを考えました。テンポ感も大事にしていたので、1往復だけにして。住友 最初の案ではエンデ・ニルを倒せるまで、繰り返し外に出されて、また体内に入るといったパートがあったのですが、それはテンポ感を大切にするためカットしました。



全3回の無料アップデートと ドリームフレンズの開発

※18 住友はもともと無料アップデートの開発チームのスタッフではなかったんですよ。

住友 はい(笑)。ヘルプで入りまして、その際にマルクを担当しました。その時点では「ボム」と「ウィング」という状態で、そこで私はその調整役を担当することになったんです。まずは「マルクっぽさってなんだろう？」と考えました。とりあえず原作の『スーパーデラックス』での挙動を全部入れてみよう、手を加えていったのですが、技数に対してボタンが全然足りなくて(苦笑)。

—— マルクはラスボスで、技の数も多かったですし。

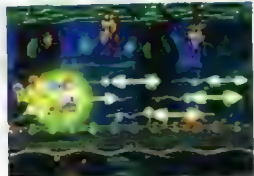
住友 はい。そしてもう1つのオーダーだった「フレンズ能力の実装」も対応ができたので、「じゃあマルクの技をフレンズ能力に全部入れ込んでしまおう」と考えました。これで全部の技が入ったので、やっとお客さんがイメージするあのマルクになったんじゃないかなあと思います！

※19 まずは基本的な部分から作っていったので、「あの技がない」という細部までは補えていない段階で玉乗りのボールをボムとして扱っていたのですが、これではボムそのものだなあという状態で。では属性を付与したスプラボムにしたらどんな技ができるのかを考えて、水を得たボム能力だから植物が育つようにしました。属性能力を受けた際、初めて挙動がガラッと変わったんです。住友が「これはいける！」と言って、そこに技をどんどん追加していきました。

住友 うまくいったよかったです(笑)！

※20 マルクにはもともと空中突進技が実装されていたんですが、

バリッカルマルクになるとアローアローが使えるようになるという荒技です(笑)。結果的にいろんな細かい技まで入り、バランス的にも見ていったんですけど、最初はあまりにも強すぎたりして。



最終的には、コアなファンや懐かしまれるファンの方にとって、「あ、こんな動きをしたらあの技も出るんだ!」というような奥まった部分に仕込むことができ、特別なフレンズ能力でしか見られないことで、個々の属性の価値を高められつつ技としても出過ぎない、多彩な技を良いバランスでまとめられたかなと思います。

住友 同じく強すぎる2強のうち、もう1体のマホロア(詳しくはP.54)の話もしましょうか。

野末 僕が担当しました。「知名度のあるキャラ」だったのでどんな強さにしようかという話がまずあって、攻撃力が高くて範囲も広い「ウルトラソード」とか、技を強くしていたんです。そうしたら今度は「強すぎじゃない?」という話が出て(苦笑)。それで弱くしていったら、今度は「これではマホロアじゃない」って意見が出て、調整して……を繰り返していました。

住友 最終的に、マルクを超えた強さにはなりませんでした。

野末 マルクは無敵が長いですから。あれはズルいですね(笑)。

住友 住友がマルクで強さの上限を作ってくれたから、次に作るドリームフレンズはみんなが思いきって作れるようになりますね。ただ「ここまでのクオリティで作らなきゃ」というボーダーラインがマルクで、これは大変だぞとも……。ボスキャラのプレイアブル化の再現度として、いきなり限界値をボーダーラインにしましたからね(笑)。

— 開発はキャラクターごとに担当者が異なるのですか?

野末 僕はグーイ、ダークメタナイト、マホロアを作りました。

住友 私はマルクだけです。

野末 デデデ大王、メタナイト、バンダナワドルディも触ったように見えたけど?

住友 ベースは別の方で、追加技を作ったのが私ですね。

野末 最初からゲーム内に実装されていたこの3キャラは、追加されたドリームフレンズとパワーバランスが違いすぎて……。最後のアップデートの際に技を追加して強化を施しました。メタナイトはギャラクティックカウンターをいきなり使えるようにしたり。

野末 最後はそこまで手を加えましたよね。作っていて心に残ったことは何かありますか?

住友 三魔官シスターズの交代の仕様とかですかね。担当者だったリードプログラムの谷藤に無茶振りをしました。

野末 最初はハynesだけにしようか、3体の中から代表して

フラン・キッスだけにしようか、3体を別フレンズにする案も考えていました。ですが、いつでも入れ替わられる方が、最後に相應しい豪華さじゃないかなと思って。完全に3体が1キャラクターの中に詰め込まれているので、ほかのドリームフレンズより制作コストが3倍掛かりました。

住友 そうですね。ほかのゲームでの交代の仕様を参考にしたりも(笑)。

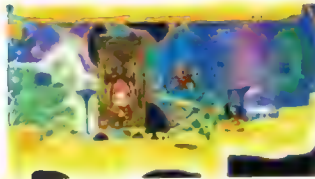
野末 あと、アドレーヌ&リボンも作るのが大変でした。絵を描いてキャラクターを召喚して乗れるのですが、最初はほかのキャラクターもそれに乗れたんです。

住友 アドレーヌがクラッコの絵を描いたあと、それにほかのプレイヤーもおんぶで乗れたんです。

野末 あれはあれで楽しかったんですけどね。ただ、そうするとアドレーヌが描くだけの役割になってしまうので、そうじゃないよなあと思い、泣く泣くカットしました。

— 本編クリア後の物語を描く「アナザーディメンションヒーローズ」はいかがでしょう?

野末 制作コンセプトとして、まず「最後の無料アップデートだから新しいモードで遊びたい」という案がありました。ストーリーモードで遊べるステージでは、「カービィの能力を自由に選べる」「ギミックが置いてあって、フレンズヘルパーを連れていけば解いてもらえる」という内容になっていました。最後に追加されるものだから、もっとアグレッシブなものにしたいって話になって。扉に入るとカービィが特定の能力やドリームフレンズになって、その能力で少し難しいギミックを解いてもらうという内容です。これを入れたことで、カービィだけではなく、ドリームフレンズで遊ぶこともできるようになりました。今まで遊んでこなかったドリームフレンズを、ここで遊んでもらう導線にもなりました。



住友 どういう流れでやることになったのかは覚えていないのですが、道中に出てくるアナザーボス(アナザーウッズ、アナザーツインクラッコ、アナザーデデデ)は私が喜々として作っていたことだけ覚えています。私が率先して勝手に作り始めていたんです(笑)。

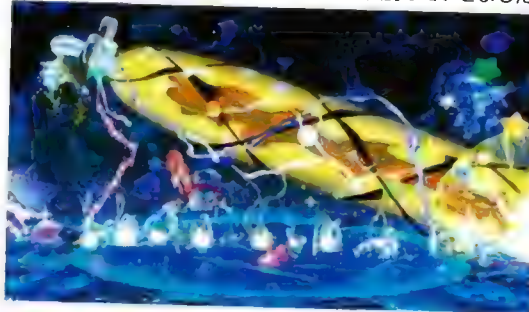
野末 正式にお願いはしていますよ(笑)。

住友 残るアナザーメタナイトの担当は谷藤ですね。量も多いので、アナザーボスたちがどこに実装されるかが確定する前の段階から1つずつ作っていきました。アップデート前から「遥か、きらめきの勇者たち」のどこかの新惑星に置こうか、新モードにすべきかを考えていました。ですが、開発チームが「新モードで

できます!」と言ってきて。ドリームフレンズを13体実装し、それを最後に活躍させない手はないねという話はして。そこでドリームフレンズと交代しやすい仕様を考えたのですが、惑星のどこかに入れるだけでは新モードらしくなくて。

— それで別モードになったんですね。

住友 はい。本編のボリュームを増やすより、クリア後に遊べる選択肢にした方が特徴的になるかと考えました。全ドリームフレンズが活躍する戦いにするならば、それに見合ったボスの強さにしよう。それでアナザーボスを4体用意したのですが、これは本当にプログラマーとデザイナーの努力の結晶です。三魔官シスターズは、3体同時にどうやって戦うかを検討していきました。



野末 僕が三魔官シスターズ戦を担当したのですが、最初は3体が同時に戦っていました。そこに4人でプレイすると……画面が大変なことになって。さすがに3体同時に相手をするのは無理だと思い、現在の2人ずつで戦うようにしました。ただ、3体揃っている場なのに、それでも三魔官なのか?……という違和感も出て。そこで、戦いの後半の怒り状態になった際、3体で同時攻撃するという演出を入れました。これなら大丈夫でしょう(笑)。

住友 結果的に三魔官シスターズの本気のパワーを感じる、協力プレイらしい攻撃になったかなと思います。クリア後の演出まで含めて、「これでやりきった!」というところまで開発できました。『スターアライズ』はこれで本当に終わりだ!と、トコトンやりたいことをやりきることができました。そんな気持ちが多くメンバーにも生まれた作品になりました。

プログラムで大事にしている「カービィらしさ」

住友 拳動から拳動へのつながり、手触りの「気持ち良さ」を大事にしています。私が最後に作ったキャラクターは「トリプルデラックス」に収録されている「デデデでゴー!」のデデデ大王だったので、触っていてちょっとでも気持ちが悪くない部分があったらドンドン直していきました。それをやらないと、

ほかの能力と見比べた時に釣り合わないですからね。現在は住友や野末が作ったいいものがベースになっていて、ほかのプログラマーはそこを目指して作っていく体制になっていると思います。だから、プログラマーとして、この2人が何を考えているのかを考えてたりします(笑)。

住友 私は「ファジー」ですね。適当に攻撃ボタンを押していたら気持ちよく戦えた!……という感じを、どうやって頑張っていくかですね。ふつうに作ると、ふつうに操作したように動くんです。当たり前なんです。これを「操作したように」ではなく「思ったように」動くようにするには、どうやったらできるかを日々挑戦しています。

野末 よく言いますよね、思考読み取りシステムが欲しいって(笑)。プレイヤーが上キーを押しているけど、本当は何がしたいのかになって、「この技を華麗に繰り出したんだな」と思ったら予備動作を長めに受け付けたり、どちらの技も放てるようエフェクトを長めにしたり、その時に被弾してしまわないようにするとかさまでですね。

住友 直前の行動などで、プレイヤーのだいたいのやりたいことを調査して「この時はこれがやりたいんだろう」と、例外をどんどん仕込んでいきます。たとえば操作通りにするなら「B」という技が出るけど、この時だけは「A」が出る、みたいな感じです。

野末 私たちは「例外処理」と読んでいます。お客さんの目にほとんど見えなくてやっていて、たとえば敵に近づいた時にかぎって判定が変化するなど、場面場面の例外的な対応ですね。

野末 そういう話でいくと、僕はやっぱり「AI」ですね。フレンズヘルパーなどのAIをずっと作っていたので、プレイヤーが何を考えているのかを考え、できるかぎりストレスなくプレイしてもらいたいと考えて作っています。ほかには、ボス戦のほどよい緊張感とかもですね。ボスの技によってはプレイヤーが避けたと思ってから、攻撃するようにしたりとかも仕込んでいます。

住友 システムでのおもてなしというか、至れり尽くせりというか。ほかのゲームとは一風違った、おもてなし精神の塊であったりします。ラスボス戦も初心者の方が見たらきっと、大迫力の強敵で、高難易度のラストバトルに見えますが、実はストーリーモードクリアまではとても戦いやすい設定になっています。シリーズを重ね、お客さんも幅広い年齢層になっていますので、常に初めての方と、コアなユーザーさんが遊べるバランスで考えています。ひとことで言うならやはり、「間口は広く、奥深い」という部分を大事にしています。



ディレクターインタビュー

本書の最後を飾るのは、『スターアライズ』の企画者でゼネラルディレクターである熊崎さんへの単独インタビュー。本作に込めた思いや開発エピソード、ゲーム中では語られなかった設定のお話などを語っていただいた。

「星のカービィ」の集大成と意気込んで作った『スターアライズ』の開発を終えて

—— 本作の開発はいつごろから始まったのでしょうか？

熊崎 企画の立案は2015年ごろで、『星のカービィ ロボボプラネット』(※1)が世に出る前からのスタートになります。3DSで王道を2作品作り終えたこのころから『星のカービィ』シリーズをさらに進化させなければ、と強く考えていました。前作を作り終えた後、社内で次のカービィが求められた時、その思いはより強くなります。『星のカービィ』シリーズを次の未来に踏み出すため、まずは一度シリーズのすべてを出し切ろうと考え、今作をこれまでの「集大成」にしようと考えました。王道「カービィ」のある種の定番化を果たすことで、心残りなく次に進めるのではと考えました。そのため、まずはシリーズの特色を確固たるものにしないと、前作との斬新な違いや革命も生きてこないと思い、一回やりきってしまうと考えたのです。

—— 近年は1年に1本ペースで「カービィ」のゲームが発売されていますね。

熊崎 かつて王道「カービィ」は、11年という長い期間、据置ゲーム機で世に出せなかった時期(※2)がありました。このころ、私は別チームでゲームを作っていたのですが、社内の仲間たちが本当に苦しい思いをしていました。その時、「ここでシリーズを途絶えさせてなるものか!」と、カービィを待っていてくれるファンに申し訳ないだろう、という気持ちから奮起し、そして会社も私たちの挑戦に賭けてくれました。そこから作品数を重ね、やっと集大成と呼べるような『スターアライズ』を完成させることができました。開発チームとしても、集大成と呼べるチームを作ることができたのです。

—— 25年の歴史、ですね。

熊崎 その原動力となったのは、11年間据置型ゲーム機で世に出せなかった時期を経験したメンバーの存在や、ここまでシリーズを遊んでくださったファンの方に恩返しをしたいという気持ちです。苦勞してきたメンバーも本作に「こんなアイデアを実現したら面白くなる」と、たくさん意見を言っ

てくれて。そんな開発チームや、待望されるお客さんたちの期待なども含め、誰か一人でも楽しんでくれるのであれば、とすべてを背負って作ろうと思いました。

—— 『スターアライズ』はファンからの評価も高いですね。

熊崎 あまり1つの作品で100点だったとは言いにくいですが、もっとも改善し次はさらに高みを目指すべきですが、今も世界中で、いろいろな人に楽しく遊んでいただけている作品を作れたのはすごく良かったなと思います。またこのチームのみんなと一緒に、より良いものを作らなければと思っています。

—— 任天堂ブランドの看板ゲームの1つとして、地位を確立した印象があります。

熊崎 「カービィ」シリーズって、とても珍しいソフトだと思っています。任天堂さんとハル研究所、そしてカービィチームが期待を背負い、長年作り続けてきましたが、紆余曲折がありながらも、DNAが受け継がれてきています。それらを進化させるため、シリーズの要素をとことんまで詰め込もうと目指した『スターアライズ』で、ある種の手応えはあります。なので、これでやっと次のステップに挑めると感じています。集大成は終わりではなく、さよならでもなく、次なるシリーズの進化への決意になります。

SHINYA KUMAZAKI



『スターアライズ』で表現したかったストーリー

—— 「星のカービィ」の物語はどのように考えて制作しているのでしょうか？

熊崎 物語からではなく、まずゲームデザインから考えます。開発初期イメージ(P.148-P.149)では、ストーリーについてはまだ触れていないですね。全体構成から考えたうえで、本作は〇〇編みたいな章立てにしました。『星のカービィ』シリーズは、道中では物語に変化が少なく、終盤になると一気にお話が進む構成が多かったので、本作は段階的に変化を起こそうと考えました。全体をオムニバス風の章立てにすれば、それぞれの章に歴代シリーズの要素を盛り込めるとも考えました。オープニングから事件の発生と、敵の本拠地も見せてしまいます。カービィが目指すべき場所を最初に見せるパターンはNINTENDO64の『星のカービィ64』や王道シリーズ2作目のファミコンの『星のカービィ 夢の泉の物語』などがあり、それらしさもありますね。



—— なるほど、確かに。

熊崎 ワールド1の「ププブランド編」は、初代『星のカービィ』のような規模感をイメージしています。初めて遊ばれる方にも、ここでシリーズの定番を知ってもらいます。次の「ポップスター編」は範囲を少し広げ、全体の風合いは『星のカービィ2』や『星のカービィ3』、物語としての規模感は『参上! ドロッチェ団』くらいをイメージし、続く「ジャマハルダ編」では『スーパーデラックス』に収録されている「メタナイトの逆襲」や後半の少しシリアスな雰囲気として『鏡の大迷宮』、最後の「きらめきの勇者たち編」は『スーパーデラックス』の「銀河にねがいを」や『星のカービィ64』、そしてクライマックスは近年の『トリプルデラックス』や『ロボボプラネット』をイメージして作りました。

—— 確かに、風合いを感じます。

熊崎 中盤からは「あのタイトルのあの場所だ」と、あまりストレートには出さないようにしています。例えば、墜落するハルバードを出したりはしません。「定番感」と「新作感」のはざまを狙っています。『星のカービィ』シリーズをすごくコンパクトにしたベスト盤のような、そんな数々の舞台を新作でも巡るよう

なストーリーを考えました。また、開発中はマリオクラブさんでプレイモニターをとっていただくのですが、年々モニターの回数や量を多くしてもらっているのが助かっています。お客さんの心がどう動くのか、ストーリーやイベントシーンなども見ていただいて、さまざまな意見や感想をもらって調整を行いました。

—— 本作はオープニングで黒幕の姿を早々に見せていますね。

熊崎 「トリプルデラックス」では、物語終盤にタランザがいきなり全貌を暴くのですが、途中からもう少しラスボスに関する示唆をしては、というモニター意見もありました。急に物語が変化する唐突さも面白いかもしれませんが、やはり早くから物語性に触れたいというユーザーさん多いんじゃないかと。そこで『ロボボプラネット』ではより早いレベル3で秘書スージーが登場し、黒幕となるハルトマンワークスカンパニーの存在を明かし、段階的にクライマックスに巻き込んでいくようにしました。そして本作では、冒頭からラスボス級のキャラクターを見せました。ただ、オープニングムービーだけでは敵の侵略に見えますが、実際は復活の儀式の失敗の場面、その事実に関してはハynesの元にたどり着くまでわからないようになっていきます。全体としてはコンパクトなプロットにし、そのうえで退屈な時間をあまり感じさせないテンポの良い物語の展開を目指しました。

—— 物語作りで配慮していることはどんなことですか？

熊崎 お客さんが強く意識しなくてもゲームが進むものに、そのうえでクライマックスが盛り上がるものを目指しています。それは本作でも厳守したい要素でした。一見しただけではわからない部分や、最後まで謎を感じることも、「カービィ」シリーズの醍醐味の1つだと考えています。ゲーム作品において、「アクション」「キャラクター」「ストーリー」「サウンド」など、興味を持たれるポイントも人それぞれですし、どれも正しい楽しみ方です。だから1つの要素に全振りした作品作りはなかなかできず、全体を見て考えます。アクション中はそこまで意識しなくても済む物語にし、演出1つにしても、ザコ敵を倒すだけの場面で、別れのシーンのような深いストーリーにはしません。ザコ敵たちも画面外に行けばいつの間にか復活している世界です。物語の間口はのびやかなカービィの冒険から始まり、後半にはどんどん壮大になりつつ、あくまで奥深さのためのサブ的な要素として、潜ませるように配慮しています。

—— 近年の作品はカービィと敵対するキャラクターが、よくセリフをしゃべるのが印象的です。

熊崎 平たく言えば「いくぞ、カービィ!」と言い放ち、戦闘開始になるような、読み流してもOKなセリフやコンパクトな物語にしています。ただ、三魔官シスターズとハynesのその後の暮らしや、ジャマハートが生まれた秘密など、設定としては存在していたりします。設定の話をする、社内には歴代の紙資料も多く

※1 『スターアライズ』の前作となるニンテンドー3DSソフト、2016年4月28日に発売。
※2 『星のカービィ64』(2000年3月24日発売)から『星のカービィ Wii』(2011年10月27日発売)までの期間のこと。
ゲームボーイアドバンスやニンテンドーDSなど、携帯ゲーム機では一定期間で開発・発売されてい

あり、古いものはFAXのコピーや、昔のデザイナーさんの走り書きのような、鉛筆で描かれた設定資料などもたくさんあります。私も過去の開発資料を見ますが、たとえば「陽炎の館」(※3)ってどんな建物だったのかなど、歴史の数だけ謎やさまざまな資料があります。ほかにも、少女マンガ風に描かれたユニークな物語設定もあって。ただ、どこまでが正式な設定なのか、矛盾はしていないかなど、シリーズの本設定として継承してよいものかどうか、チームで膨大な資料を整理する必要があるかなとは思っています。

三魔官シスターズと ハynesの関係

—— 三魔官シスターズとハynesは、本編のエンディング後はどうなったのでしょうか？



熊崎 設定資料集ですので、もし興味がある方がいらっしゃるのあれば、その方に向けたお答えということで……。まずは「カービィ」シリーズにおける物語の位置づけからお話ししましょう。どの作品の物語も基本的にはメインモードに対して、より面白くなるようにと考えています。定番シリーズにすること考えると、長年シリーズを重ねることによる既視感も乗り越えたいとも思っています。物語は盛り上げるためのサブ的要素ですし、加えてカービィ自身は、いつも通りマイペースで悩みのないヤツですね。彼らの日常は、遊んで、食べて、寝て過ごす、それがププランドでの彼らの大部分なのです。ただ、アクションゲームとなると、そうはいかなくて。

—— 立ち足はだかる敵の存在や、戦う目的が必要ということでしょうか。

熊崎 はい。だからこそ、その開始時の平和とのギャップも「星のカービィ」シリーズの醍醐味でもあるかなと思います。ただ、そのギャップも定番化しつつあります。定番化を目指していたので、それ自体はシリーズとしてありがたいことなのですが、シリーズを進化させるためには、毎作驚きも求められるので、今回もどこかチャレンジしたいなと思いました。古くはデデデ大王が『夢の泉の物語』でまさかの黒幕を買って出た経緯もあったり、すごく頑張ってクリアしたのに最後、妖精の女王様が

ニヤリとした『星のカービィ64』、メインキャラがまさかの嘘を重ねていた『星のカービィ Wii』などは、その先に待つクライマックスの印象のため、衝撃の展開のために考えられたものです。今回はどうしようかと考えた時に、本作はシリーズで初めての、段階的な無料アップデートの計画があったので、物語のその先を描くという新しい展開ができました。ハynesたちのその後を想像してほしい部分は残したいと思っていますが、1つだけそれを明かしたものが実装されています。

—— それはどこにのでしょうか？

熊崎 P.183にも載っているメモリアルイラストで、彼らのその後を描いたものがあります。「アナザーディメンションヒーローズ」のその後という設定で、もちろんAランク以上クリアした方です。絵のテーマとして、私から担当デザイナーの藤田に「三魔官のその後」という指定はしたのですが、どこまでを描くべきかはすごく悩まして。ただ、最終的にはデザイナーが構成を考えてくれて「こういうのを入れたい」と言ってくれたので、そのデザイナーの描きたいという気持ちを優先し、珍しく後日談を自由に描ききったイラストになります。たった1枚の絵ですが、語るものがありますね。想像次第で思い描ける余地もあって。手前にはハynesの影もあります。ちなみに、奥のルーージュは小さいコナーを指差して「ねえねえ、カニカニ！」と無邪気に話し、それに対して「カニじゃないわよ」とキスが言っているような、彼女らの日常の場面です。

—— よく見ると、背後に何か飛んでいますね。

熊崎 同じ世界にいるよ、ということです。この1枚の絵だけでなくたくさん想像できますね。ちなみに三魔官たちは、姉妹なのか修道女なのか。どちらの意味とも取れるよう、三魔官シスターズと命名しました。幼いころにハynesと、それぞれ別の場所出会っています。その点は隠されたポーズ画面で少し説明しています。ただ、当初考えていた案では、3つの武器(「フランキスカ」「フランベルジュ」「パルチザン」)を発見したハynesが魔力を与え、そこで人型となったという設定も考えていました。驚きもあり、小説のような魔法ファンタジーらしさもあるかと思いつつ……。最後に3人が武器の姿に戻っていく姿は悲しいなと思って。それで当初のまま人型にし、拾われた子をハynesが育てたという設定にしました。ちなみに、ハynesがある場面で食べ物落とすのですが……。哺乳瓶なんですよ。

—— 最終決戦のエンディングの体内でのことでしょうか？

熊崎 戦いの最中、三魔官たちは自身に関連する食べ物を落とすのですが、ハynesは哺乳瓶なんです。彼女らの育ての親ということを示唆していますが、実は最初の選考理由はシンプルでした。色と形がハynesに似ているから、と選ばれたものでもあります。ちなみに、フラン・キスがメロンソーダ、フラン・ルーージュがホットドッグ、ザン・パルルティザヌはプリンです。

新しいコピー能力と フレンズアクションが出来るまで

—— 4人で協力して出すフレンズアクションはどのようにして作られたのでしょうか？

熊崎 最近の「星のカービィ」シリーズでは大きな目玉アクションがあって、これまでのシリーズでは楽しめなかったこと



としてダイナミックに体験できる。それも魅力的でよい進化だと思うのですが、『スターアライズ』では、新旧のらしさが混在したものを狙いました。懐かしいけれど新鮮、そしてカービィらしい。そういったものを意識したのです。『星のカービィ Wii』に登場したスーパー能力や『トリプルデラックス』のビッグバンすいこみ派手ですし、シリーズを重ねるたびにアクション性も向上していると思っています。たとえば特別な専用BGMに変わり、別モードのようなアクションになる長所として、ゲーム全体のムードをガラッと変えることが挙げられます。短所は文字通り別のゲームが始まったようになってしまう点です。インパクトや特徴はありますが、今作はもっと自然に取り入れたいと考え、それらを両立させてくたて生まれたのが4体で行う本作の「フレンズアクション」です。

—— CPと疑似的な協力プレイが楽しめるのも特徴ですね。

熊崎 はい。まずハートで仲間を増やせる「フレンズヘルパー」があり、そこにさまざまなメンバーで属性を付与し合える「フレンズ能力」があります。さらに、どこでも使えるそれらに対しイベント性がある、組み体操のような「フレンズアクション」を考えました。「フレンズヘルパー」「フレンズ能力」「フレンズアクション」という三段構えの構成は、ある意味『ロボボプラネット』のインベードアーマー搭乗、そこからのコピースキャン変形、といった二段構成の発展系ですね。加えて賢く判断してくれるAIのおかげで、1人でもマルチプレイの感覚が楽しめることも実現しました。イベント性と通常アクションの両立を目指し、それらの親和性を高めたものになっているのです。「星のカービィ」シリーズには常に未知の能力や新要素があるものですが、今回はテンポ感を大事にしつつも、「フレンズアクション」だけは特別に4人でしかできない、仲間がいるからこそ生まれる、個性的な合体アクションにならないかと考えていました。

—— どのようなバリエーションが考えられていたのでしょうか？

熊崎 落ちてくる天井を4人で支えたり、4人で大きなものを運んだり……。たくさんのアイデアがありました。そこから楽しく

遊べるものを厳選し実装されています。どれも独自のアクション性がある案であり、本作に溶け込んでいるもの、過去作でもまだ見たことがないものなど、いろんな考えが詰まっています。

—— フレンズれっしやは見た目「カービィ」らしいですね。

熊崎 これは壁も天井も走り抜けられることなど、「カービィらしい」不思議さとスピード感もあって採用されました。4体でできるネタはほかにもたくさんあって、たとえば突然組み体操ポーズをしたらスーパー能力のように4能力の友情パワーが爆発するものもできましたが、脈絡がないのと、そこまで能力やメンバーに依存せず、なるべく好きなキャラクターを使って欲しいと思っています。



—— 特別な力、といった方向性も検討されたのでしょうか？

熊崎 はい。たとえば4人ともソードの能力だったら巨大なソードになる……。みたいなものですが、4種類の能力を指定するのはやめて、できるだけ好きなメンバーで使えるようにしました。最終的にフレンズアクションは、最終決戦用の秘宝「ディンクルスターアライズ」も加わり、全部で5種類となりました。

—— 選定やボリュームはどのように決めていったのですか？

熊崎 登場するコピー能力数は、シリーズ最大数となる28種類を目指しました。その中で新能力をいくつ取り入れるかは悩みました。たとえば、「新しい能力のオンパレード」みたいな内容もセールスポイントになりますが、今回目指すのは「集大成」です。新能力にはあまり枠を割かず、歴代シリーズに登場したものから、できるだけ幅広く取り入れたいと考えました。存在感を出しつつも、本作になじむことを意識して選考します。また、コピー能力ならではのアクションを楽しむという点でいえば、レベルデザインのバランスからここらへんが上限数ギリギリで、専用の敵やクイなどの仕掛けも、反応する・しないが増えすぎてしまうと、「カービィ」のアクションゲームとしての成立が難しくなるので。

—— ほかの新コピー能力については？

熊崎 「アーティスト」と「スパイダー」は、最初からドリームフレンズを組み込むことを見越して戦略的に考えられた部分もあります。過去に「アーティスト」と似た「ペイント」という一発系能力がありましたが、そちらは一回使うとなくなってしまう能力でした。今回さまざまな理由から、実装のための困難が予想されたアドレーヌの実装確度を高めるためにも、先行して作られたものです。逆にドリームフレンズはお客さんにトップシークレットだったので、示唆しすぎないように配慮していました。無料アップデート第1弾では「リック&カイン&クワ」「グーイ」「マルク」が登場しましたが、少しひねったスパイダーがあるからといって、

タランザが来る！とは当初あまり示唆されていないですよね？
けど実は、最初の時点から「無料アップデートで王道「カービィ」
歴代シリーズの各タイトルから夢の出演を果たそう」という、そ
の一步を踏み出していたのが、おわかりいただけたかと思えます。
「スパイダー」も飛び道具と捕獲技というダイナミックさですし、
「アーティスト」も絵筆で攻撃すると敵のボディや地面にべちゃっと
絵の具がつく仕組みや、描かれる絵の種類の多さなど、通常能力
とは思えないほど、豪華でこだわっている新能力たちです。

——「スティック」はユニークなセレクトですね。

熊崎 敵陣営の「ジャハルビート」の持ち武器ですね。敵陣営が、
彼方の惑星から来たからこそ、カービィが出会えた新たな能力、
というふうにしようと思いました。前作の『ロボボプラネット』
に登場したハルトマンワークスカンパニーの従業員ロボット
「ハルトワークーズ」は、すいこむとスパークの能力をコピーでき
ますが、全体的にスパークやビームが多くなり、そこも気になっ
ていました。本作はその役割を担う者として「ジャハルビート」に
スティックを持たせ、遠い宇宙からやってきた敵だから新しい
能力を持っているという設定にしました。新規コピー能力は
アクション性に加え、シリーズになじみつつ新作感がある点も
大切で、それらも含め多角的に考えられたものです。

★ 出し惜しみなし！ ★ 最高のおもてなし

—— フレンズ全員が活躍する「星の〇〇〇〇」の制作経緯を
お聞かせください。

熊崎 ストーリーモードも近年、クリアまでの時間が伸びる傾
向にあったので、旧作シリーズと同じくらいのテンポ感にする
ことを目指しました。徐々に据置機で「星のカービィ」を遊ばれ
る方や、初めて遊ぶ方もいらっしゃるかなと思い、できるだけエ
ンディングまではサクッと進ませてあげたいと思ったからです。
いろいろなプレイレベルの方がいらっしゃいますが、ゲームを
徐々に遊ばれるライトユーザーさんは、ストーリークリアまで
の難易度とボリュームである程度の達成感を味わえるテンポ感
にしています。それに対して、ボリュームを求める方や「星の
カービィ」シリーズを長く遊びたい方向に向けて追加モードを
作ったのですが、その1つが「星の〇〇〇〇」です。

—— 別のキャラクターでプレイするクリア後の恒例要素ですね。

熊崎 はい。当初順当に「ワドルディでゴー」といったものも考え
たのですが、誰か1人だけを選ぶのはやめて、なるべく全員がどう
にか参加できないかと、その無茶を実現すべく考えたのが「星の
〇〇〇〇」です。どのキャラクターが好きとかは人によって異なり
ますし、だったらもうそれに全部応えようと。タイトルも「サーキ

ブルでゴー」ではなく、「星のカービィ」をもじった「星のサーキ
ブル」にし、あくまで疑似体験ですが誰でも主役になれる、そんな舞
台があったらいいなと考えたアイデアになります。ちなみに、必須
要素として全員クリアしなくてはならないわけではありません。そ
れもあって、あまり大きなご褒美はないのですが、好きなフレンズ
ヘルパーと好きなドリームフレンズの中から1つ2つ選んでいた
ただけでも十分に楽しんでいただけたものを目指し、どれか
らでも遊び放題という形にしています。集大成ですでもう、出し
惜しみせずという気持ちもあって、これでもう「〇〇〇〇でゴー」
は終わりなんじゃないかというぐらいの心構えで作りました。

—— しかもサブタイトルが全キャラに付いているんですね。

熊崎 単品のパッケージみたいに付いていると面白いなあと
思ったのと、リードUIデザインの東藤が「やりたい！」と言った
ので、タイトル画面も含めて、私も一緒に考えたものになります。

—— 「星の〇〇〇〇」の最後に待っていたボスは、まさかの
バルブレインナイトで驚きました。

熊崎 いつもみたいに「またギャラクティックナイト？」と予想
された方に驚いていただく意図もあります。結果的にはギャラ
クティックナイトが恋しくなった方もいるかなと思いますが、
彼とは今遊べるあの別作品でも、思う存分戦えますよ。

—— この時点でギャラクティックナイトを別の作品で再登場
させよう、といった想定はしていたのでしょうか？

熊崎 次回作ではぜひ彼に活躍の場を、とは考えていました。

ただ、集大成だとしても、かつて
『ウルTRASーパーデラックス』で
ギャラクティックナイト(右の
イラスト)が初登場した時、「わー！
今作はこんなナイトボスがいる
のか！」と感じたと思われすが、
そんな彼も、もはや驚きポジショ
ンではなく定番キャラになっ
ているので、そのインパクトをもう
一回感じて欲しいと思い、新規
ナイトボスの出番となりました。

—— 蝶の存在が引き金になっ
ているのですか？

熊崎 「星のカービィ」
シリーズでよく見る蝶
ではありますが、その蝶
がすべて同一の蝶かは
定かではありません。そ
の作品の物語の中の、強
敵の断末魔に誘われて出てきたという設定はあります。基本的



に「カービィ」シリーズの時間軸はパラレルワールドではありま
すが、ある程度の出来事は歴史として部分的に継続性もありま
す。「メタナイトの逆襲」でグレースガーデンについて触れるこ
とで、彼とも初対面ではないようにした、などですね。ちなみに、
バルブレインナイトですが、かつてお客さんをお待たせした幻の
4人ヘルパーのゲームキューブ版のカービィ作品に、蝶の姿を
したナイトが予定されていました。

—— Wiiの「星のカービィ 20周年スペシャルコレクション」
に同梱されていたブックレットに載っていましたね。

熊崎 当然、良いデザインだったので採用したのが大前提ですが、
多くのスタッフが長年苦しい思いをした過去があり、本来、表舞台
に出ることがなかったはずの思いが、この集大成に実れば……そ
う考えた面もあります。集大成ボスらしくシリーズで類を見ない
大盤振る舞いの仕様も搭載し、無料アップデートでドリームフレ
ンズの数だけ、ラスボス級の新アレンジ曲が追加されています。王
道「カービィ」のラスボス何作分にもなる楽曲規模になります。条
件を満たせば、「The アルティメットチョイス」でも聴けますよ。

—— バルブレインナイトEXは何者なんですか？

熊崎 バルブレインナイトはギャラクティックナイトの力を保有
しています。銀河最強の騎士のもとに現れた1匹の蝶は、断末魔
と戦いの匂いに誘われてあの舞台にやってきたのですが、蝶が
ギャラクティックナイトの力を取り込んだのか、ギャラクティック
ナイトが蝶により変異したのか、どちらとも言える存在です。
最初のバルブレインナイト戦の時は、まだなりたての状態だった
のでその力のすべてを出しきれていませんでした。スペシャル
ページでも書かせていただいています、その力を完全に我が
物にして本体の実力を出した姿がバルブレインナイトEXになり
ます。色を黒にしたのは、ギャラクティックナイトの白と対にな
るもの、という意味も込めています。

—— 白と黒で対になっていたんですね。

熊崎 そんなバルブレインナイトEXの強さですが、本当は通常の
バルブレインナイトでやりたかったのです。ただ、「星の〇〇〇〇」
の最後にそんな強敵が相手となって、ぜんぜん勝てなかったと
したら……。パワーアップアイテムを取って強化することがで
きるモードなのですが、少ししか取れなかったお客さんがたど
り着いた際、そのパワーバランスの差が激しくなってしまう。
よって、最初のバルブレインナイト戦の強さは少し低めに合わせ
ています。「星の〇〇〇〇」を何度も遊ばれる方にもサクサク攻略
してもらえ、パワーアップを感じる優しいバランスにした

くて。ちなみにバルブレインナイトEX戦も同様に、さまざまな曲
で戦えますので、アルティメットチョイスにて、主役となる1P
キャラを入れ替えて挑んでみていただければと思います。

—— キャラクター的には同一人物なのでしょうか？

熊崎 はい、バルブレインナイトとEXは、同一人物になります。

★ 「星のカービィ」ファンへ ★ メッセージ

熊崎 これは毎作のことですが、誰か一人でも楽しんでもらえる
人がいるのであれば、チームとともに、さまざまな困難をクリア
して1つの作品が世に出ています。いろんな理由があって実現でき
ないこともありますが、この「スターアライズ」にはそれらを乗り越
え、かなりのものが詰め込まれた大きな作品となりました。いくつ
かのドリームフレンズに関しては、ほんとに最後まで大変なチャレ
ンジで、入れられるか入れられないかギリギリでしたが、ここまで
シリーズを支えてくださったファンの方に、どうにか喜んでいただ
きたく、王道「カービィ」シリーズから全作登場を果たせました。

企画の始まりはいつも未知への不安もあり、チームメンバ
ーからも最初「こんなにフレンズヘルパーを入れるなんて無理だ」
という声が出るのも当然のことなのですが、「いや、それでもこ
うしたらできるんじゃないか」とみんなで取り組み、実現しまし
た。3回の無料アップデート企画では、若いメンバーやベテラン
も含め、お客さんに何か届けたいという意味をもったメンバーた
ちが、できるだけ全力を出せるよう、後押しする役割も務めまし
た。それぞれのやりたいこともチーム内でもさまざまなので、取
りまとめるのはとても大変でしたが、任天堂さんとカービィチーム
の作る「星のカービィ」として、1つの集大成を迎えられました。

完成した「スターアライズ」によって、11年カービィを世に出せな
かった時代をついに脱却できたと思っています。かつてファンをお
待たせした「4人ヘルパーシステム」もお届けでき、当時は完成まで
に至らなかったスタッフたちにも、自信を持ってもらえたかと思いま
す。そしてこれでやっと、次のフェーズに進めるかなと思っています。

私自身も、まだまだ新しいことにチャレンジしようと動いてい
ます。そして仲間と一緒にシリーズを良くするため、誰か一人でも
喜んでもらえるのであればと彼らとともに、次のチャレンジに
挑もうと話しているところです。次の未来を拓く段階にきました。
それだけ、チーム自体も集大成と呼べるものに育ちました。どう
ぞこれからのカービィチームにご期待ください！



KIRBY STAR ALLIES THE ORIGINAL ART BOOK

星のカービィ スターアライズ 公式設定資料集

STAFF

企画・編集

株式会社ハル研究所
岡田 信志
堀野 佑莉
佐野 由美子

ゼネラルディレクター
プログラムディレクター
リードアクションプログラム
プログラム
デザインディレクター
リードデザイン
リードテクニカルデザイン
リードモチーフデザイン
モチーフデザイン

熊崎 信也
大西 洋
住友 克禎
野末 高士
ファーマン カ
北 健一郎
藤田 剛志
森下 大輔
橋倉 正
南 知臣
本田 優紀
桐野江 司
菅野 晃宏
東藤 由実
伊藤 晴香
河田 茂幸
小野 早央里
薊木 勇斗
剣持 紫
松浦 明奈美
今村 恵美
山瀬 真央
石田 聡
帯金 千恵子
長田 有美
江口 聖
土橋 貴志
川瀬 滋史

テクニカルモチーフデザイン
リードUIデザイン
UIデザイン

アートワーク

協力
撮影

監修協力

エグゼクティブプロデューサー

編集・制作

進行
協力

アートディレクター

デザイン・DTP
DTP
印刷・製本

スペシャルサンクス

監修

株式会社アンビット
古谷 正人
太細 友香里
森 博道
佐藤 大作
ニンテンドードリーム編集部
成田 早苗
齋藤 詩音(有限会社フリーウェイ)
有限会社フリーウェイ
有限会社ウィッチ・プロジェクト
近代美術株式会社
『星のカービィ スターアライズ』
開発スタッフ一同

株式会社ワープスター
任天堂株式会社

編著

株式会社ハル研究所
2021年3月16日 第1刷
2021年5月10日 第2刷

発行人
発行

工藤 克俊
株式会社アンビット
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
TEL: 03-6304-1371 (編集)

発売

株式会社徳間書店
〒141-8202
東京都品川区上大崎3-1-1 目黒セントラルスクエア
TEL: 049-293-5521 (販売) 振替 00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたしますので、徳間書店までご連絡ください。
また本書の内容に関するお問い合わせは下記サイトからお願いします。
■ハル研究所ウェブサイト お問い合わせ
<https://www.hallab.co.jp/contact/>

禁断転載

ISBN 978-4-19-865241-8

本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製は著作権法上での例外を除き
禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化
することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても一切認められておりません。
写真撮影、スキャン、キャプチャー等を行って無断でインターネット上に公開す
る行為は、法律に違反するものとして損害賠償請求を受け、また刑事罰が科せら
れるおそれのある行為ですので、お止めください。



©2018-2020 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo
Gambit 2021
Printed in Japan